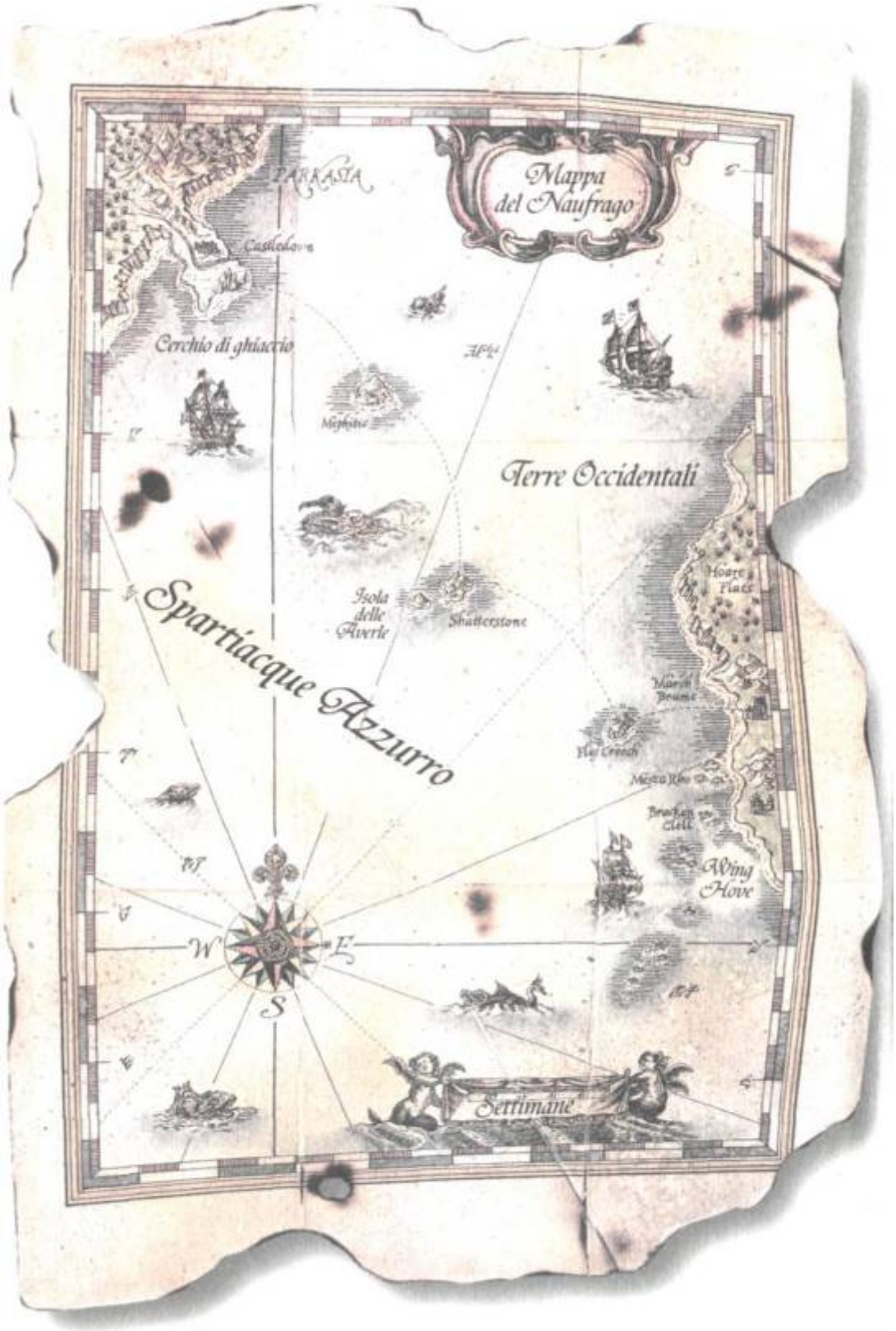
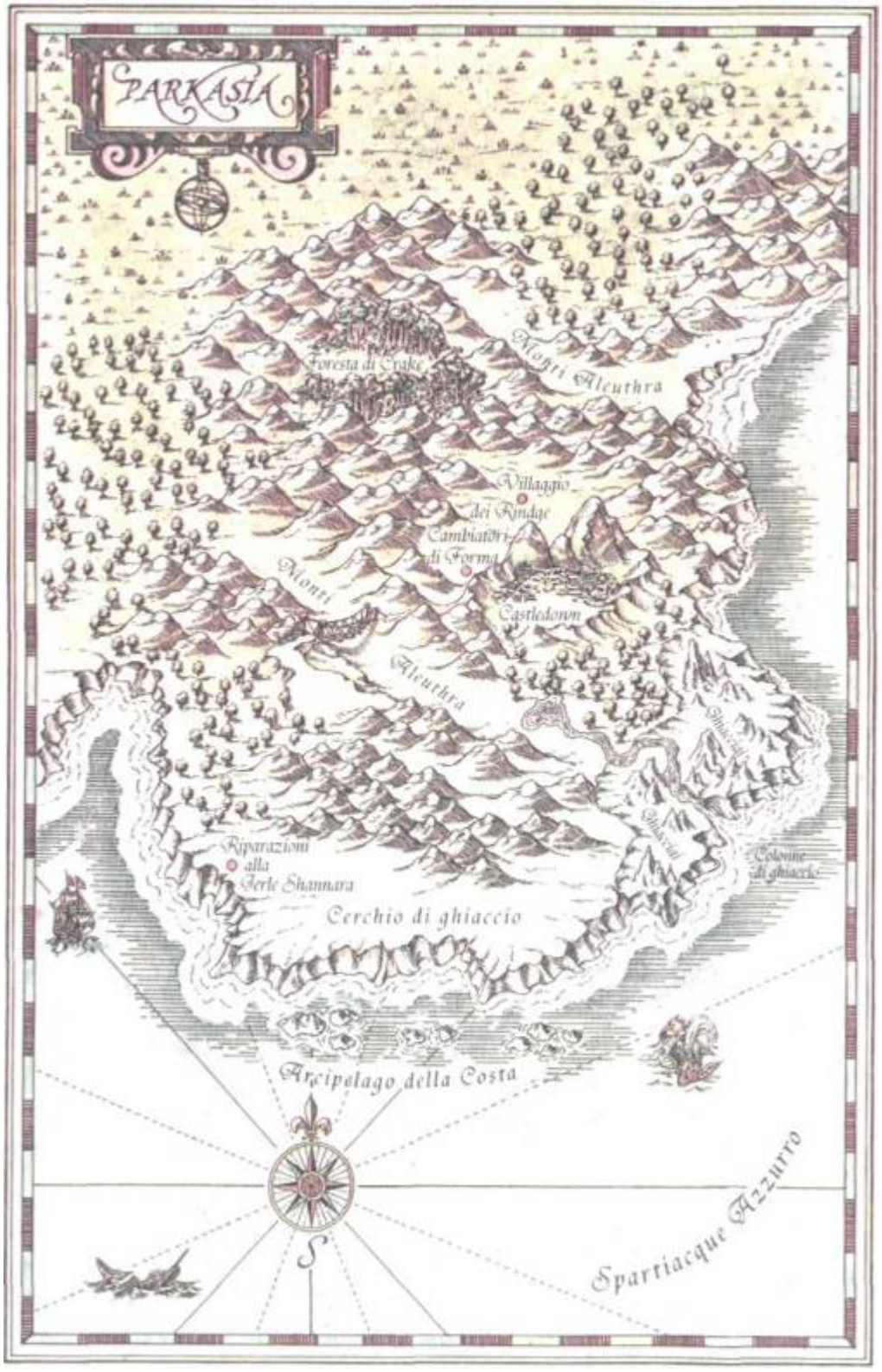
TERRY BROOKS
IL VIAGGIO DELLA JERLE SHANNARA.
IL LABIRINTO.
(The Voyage Of The Jerle Shannara. Book Two. Antrax, 2001)



VISIT…



A John Saul e Mike Sack
per quindici anni di intuizioni controcorrente,
di umorismo corrosivo e di consigli preziosi

1

Grianne Ohmsford aveva solo sei anni il giorno in cui era finita la sua infanzia. Era un po' piccola di statura per la sua età e non era particolarmente robusta né esperta delle cose della vita: di conseguenza, non era affatto pronta a diventare adulta da un giorno all'altro. Era sempre vissuta ai margini occidentali delle pianure di Rabb, nel guscio protettivo della sua casa, primogenita dei due figli di Araden e Biornlief Ohmsford, lui maestro e scrivano, lei madre di famiglia. A casa loro c'era sempre un grande andirivieni, pareva di essere in una locanda: allievi di suo padre, clienti venuti a farsi scrivere qualche documento, viaggiatori da ogni angolo delle Quattro Terre. Lei però non era mai stata in nessun altro luogo, e cominciava appena a rendersi conto di quanto fosse grande il mondo a lei sconosciuto, quando tutto ciò che conosceva le era stato sottratto.

Tuttavia, sebbene apparisse abbastanza insignificante e incapace di sopravvivere a un trauma in grado di cambiarle la vita, in realtà la bambina era forte e possedeva molte imprevedibili capacità. Si poteva intuirlo dai suoi occhi straordinariamente azzurri, che ti inchiodavano e ti trafiggevano fino ad arrivare alla tua anima.

Gli estranei che commettevano l'errore di fissarla negli occhi erano costretti a distogliere subito lo sguardo. Lei non parlava con quelle persone e non pareva toglier loro nulla, ma tutte provavano l'impressione di avere perso qualcosa. Quando si aggirava per la casa o il giardino, con i lunghi capelli neri sciolti sulle spalle, come una bambina smarrita che non trovava niente da fare o nessun posto dove andare, o quando sedeva per conto suo in un angolo, mentre gli adulti parlavano, lei rivendicava per sé un proprio spazio e lo manteneva inviolato.

Era anche caparbia, ostinata e intrattabile. Una volta presa una decisione, si rifiutava di cambiare idea. Per qualche tempo i suoi genitori erano riusciti a convincerla grazie alla loro autorità, alle solite minacce e ai soliti premiucci, ma alla fine anch'essi si erano scoperti incapaci di influire su di lei.

Grianne pareva trovare la propria identità prendendo posizione, resistendo per sfida e accettando le conseguenze, quali che fossero. Spesso era una severa ramanzina seguita dall'ordine di rimanere chiusa nella sua stanza, ma a volte era il semplice rifiuto di qualcosa che, secondo loro, le piaceva. In qualsiasi caso, la bambina pareva non badare alle punizioni, anzi tendeva a prendersela quando i genitori si arrendevano ai suoi desideri.

Ma al centro di tutto c'era la sua dote: l'eredità della sua famiglia, che si manifestava in lei come non accadeva da generazioni. Grianne aveva scoperto presto di essere diversa dai suoi genitori, dai loro amici e da tutti quelli che conosceva. Lei era come i più famosi antenati della sua famiglia, Brin e Jair, Par e Coll Ohmsford, dai quali discendeva in linea diretta. I suoi genitori gliel'avevano spiegato molto presto, non appena il suo talento si era rivelato.

Infatti, era nata con il dono del canto magico, un potere latente che affiorava nella famiglia Ohmsford una volta ogni quattro o cinque generazioni. Bastava desiderare una cosa, cantare per ottenerla e il desiderio si avverava. Era possibile ottenere tutto.

Il canto magico non era comparso in nessun Ohmsford durante la vita dei genitori di Grianne i quali, pertanto, non avevano alcuna esperienza del suo modo di operare. Conoscevano però i racconti su quel potere, ne avevano sentito parlare molte volte dai loro genitori: storie di una magia che risaliva ai tempi della grande regina Wren, una loro antenata. Perciò ne sapevano abbastanza da riconoscerla quando avevano visto la loro figlia piegare gli steli dei fiori o allontanare un cane rabbioso.

All'inizio il suo modo di usare il canto magico era rudimentale e privo di disciplina. Grianne non aveva capito che si trattava di qualcosa di speciale. Nella sua mente di bambina, le pareva normale che lo possedessero tutti. I genitori avevano cercato di farle comprendere l'importanza di quel potere, di controllarlo e di imparare a tenerlo nascosto. Era una bambina intelligente e aveva capito subito il pericolo di avere qualcosa che gli altri avrebbero voluto per sé oppure temuto, se avessero scoperto che lei la possedeva. Aveva ascoltato le parole dei genitori, anche se non aveva prestato molta attenzione ai loro avvertimenti sul modo di utilizzare quella dote e sugli scopi a cui era bene indirizzarla. Sapeva già mostrare loro quello che si aspettavano da lei e nascondere quello che non gradivano.

Perciò, l'ultimo giorno della sua infanzia aveva già accettato le proprie doti magiche. Si era costruita le sue difese per resistere alle esigenze della magia e aveva trovato i modi per aggirare il divieto dei genitori di metterne alla prova i limiti. Avvolta nell'armatura della sua salda determinazione e della sua ostinazione, si era costruita una sorta di fortezza dentro cui si esercitava nella magia con un senso di impunità. Il suo mondo infantile era già più complesso e tortuoso di quello di molti adulti, e lei stava imparando l'importanza di nascondere la propria identità e le proprie capacità.

Il dono della magia e la comprensione del suo funzionamento l'avevano salvata. Nello stesso tempo, e senza che lei ne avesse colpa, quel dono aveva condannato i suoi genitori e il fratellino.

Già da qualche settimana prima di quell'ultimo giorno, si era accorta che nel suo mondo infantile c'era qualcosa di fuori posto. Si manifestava in tanti piccoli modi che i suoi genitori e gli altri non erano in grado di scoprire. C'era qualcosa di strano nell'aria: odori, sapori e suoni che sussurravano di una presenza nascosta, di emozioni cupe. C'erano riverberi d'ombra nell'eco della voce che tornava a lei quando usava il canto magico. Sentiva delle variazioni di temperatura come le capitava solo quando era minacciata, ma mentre in precedenza era sempre riuscita a seguirle fino alla fonte, adesso non ci riusciva. Una volta o due aveva percepito la vicinanza di forme avvolte in mantelli scuri, forse i cambiatori di forma che aveva già notato altre volte, sempre nascosti e irraggiungibili, ma comunque presenti.

Non aveva parlato ai genitori di tutto ciò perché non aveva alcuna prova concreta con cui sostenere la sua inquietudine, solo sospetti. Tuttavia aveva continuato a vigilare. La casa sorgeva ai margini di un bosco di aceri e da essa si scorgeva tutta la verde pianura del Rabb fino ai piedi dei Denti del Drago. Da ovest, dunque, non si poteva avvicinare nulla senza essere avvistato da lontano, ma le altre tre direzioni erano nascoste dietro monti e foreste. Lei le esaminava di tanto in tanto, e questa precauzione le dava un senso di sicurezza. Coloro che la osservavano, però, erano prudenti, e lei non riusciva mai a scovarli. Si nascondevano da lei, la evitavano, si allontanavano quando si avvicinava, ma ogni volta tornavano. Grianne sentiva i loro occhi su di lei ogni volta che li cercava. Erano una presenza scaltra e astuta, abituata a rimanere nascosta quando qualcuno la cercava.

La bambina avrebbe dovuto spaventarsi, ma non era abituata ad aver paura, perciò non sapeva che può essere utile. Per lei la paura era solo un fastidio da allontanare e a cui non dare retta. Alla fine si era decisa a chiedere al padre se c'era qualcuno che volesse fare del male a lei, a lui, alla mamma o al fratellino, ma il padre si era limitato a sorridere e a dire che non possedevano nulla che potesse richiamare l'attenzione su di loro. L'aveva detto con calma, sicuro di sé, come un maestro che spiega una lezione a un allievo, e lei aveva pensato che non poteva sbagliare.

Quando infine erano giunte le figure avvolte nei mantelli neri, l'alba non era ancora sorta e la luce era così debole da intaccare a malapena i margini delle ombre. Avevano ucciso il cane, il vecchio Bark, quando era uscito a

dare un'occhiata, un atto che dimostrava al di là di ogni dubbio la natura tenebrosa delle loro intenzioni.

In quel momento Grianne era sveglia, messa in allerta da una voce interna collegata alla sua magia, e attraversava la casa in punta di piedi alla ricerca del pericolo che era già alle porte. La sua famiglia era sola, quella mattina, tutti i viaggiatori se n'erano già andati o erano ancora per strada, nessuno che li potesse spalleggiare nel momento del pericolo.

Grianne non aveva esitato quando aveva visto le forme scure passare davanti alle finestre. Aveva sentito la presenza del pericolo attorno a sé, il cerchio di lame d'acciaio che si stringeva inesorabile. Aveva gridato per avvertire il padre ed era tornata di corsa in camera da letto, dove il fratellino dormiva. L'aveva afferrato senza fare parola e l'aveva preso tra le braccia. Caldo e morbido, aveva solo due anni. L'aveva portato via dalla stanza e si era diretta con lui verso la cantina sotterranea dove tenevano i cibi deperibili, mentre i genitori cercavano di coprire la sua fuga. Udì il rumore violento di legno spezzato e vetri infranti, poi le grida di rabbia e le imprecazioni di suo padre.

Araden Ohmsford era un uomo coraggioso e si sarebbe battuto, ma non sarebbe bastato: Grianne l'aveva capito fin dal primo momento. Aveva alzato un gancio e spostato uno scaffale che nascondeva l'accesso all'angusto rifugio contro gli uragani che non avevano mai usato. Aveva messo su una brandina il fratellino, ancora addormentato. Aveva guardato per un momento il visino minuto e i piccoli pugni stretti, la sua figura addormentata, mentre le grida e le imprecazioni sopra di lei si trasformavano in gemiti di dolore e di agonia. Aveva sentito le lacrime inondarle le guance.

Quando aveva lasciato il rifugio e chiuso l'accesso dietro di sé, un fumo nero filtrava dagli interstizi tra le assi del pavimento e si udiva il crepitio delle fiamme che consumavano il legno della casa.

Uccisi i genitori, gli assalitori sarebbero venuti a cercare lei, ma era più veloce e astuta di quanto credevano. Sarebbe riuscita a sfuggire loro, e una volta lontano, nella pallida luce dell'alba, avrebbe fatto di corsa le cinque miglia che la separavano dalla casa più vicina, per poi tornare con i soccorsi ad aiutare il fratellino.

Mentre percorreva un breve passaggio segreto che conduceva direttamente all'esterno della cantina, sentiva le forme ammantate di nero che la cercavano. La porta di quel passaggio era nascosta dagli arbusti e veniva usata assai di rado: era poco probabile che pensassero di poterla trovare laggiù. E se l'avessero fatto, se ne sarebbero pentiti.

Grianne conosceva già i danni che il canto magico poteva causare. Era una bambina, ma non del tutto inerme. Batté le palpebre per allontanare le lacrime e strinse i denti. L'avrebbero scoperto, un giorno, quando li avrebbe colpiti come adesso colpivano lei.

Era uscita dalla porta e alla prima luce dell'alba si era accucciata dietro i cespugli. Il fumo si alzava attorno a lei in volute scure e sentiva il calore delle fiamme che avvolgevano i muri della sua casa. Le avevano tolto tutto, aveva pensato, disperata. Tutto ciò che contava per lei.

Un improvviso movimento da un lato aveva richiamato la sua attenzione. Quando si era voltata a guardare, una mano che teneva uno straccio puzzolente si accostò alla sua faccia: un attimo più tardi scivolava nell'oscurità.

Quando si era svegliata, aveva i polsi legati ed era imbavagliata e bendata. Non capiva dov'era, chi l'aveva presa prigioniera e neppure se era giorno o notte. Era trasportata su una spalla robusta, come un sacco di grano, ma i suoi rapitori non parlavano. Ce n'era più di uno. Udiva i loro passi, pesanti e sicuri. Sentiva il loro respiro. Aveva pensato alla sua casa e ai genitori. Aveva pensato al fratellino. Di nuovo aveva sentito gli occhi riempirsi di lacrime e aveva ripreso a singhiozzare. Li aveva abbandonati tutti.

Era stata trasportata per molto tempo, poi posata sul terreno e lasciata sola. Lei si era agitata per tentare di liberarsi, ma i nodi erano troppo stretti. Aveva fame e sete, e sentiva crescere in sé una gelida disperazione. C'era un solo motivo per catturarla, un solo motivo per prendere lei e non i genitori e il fratellino. La sua magia. Lei era viva e loro erano morti per quel suo dono. Lei sola possedeva il canto magico. Lei sola era speciale. Così speciale da spingere qualcuno a uccidere tutti i suoi familiari per rapirla. Così speciale che valeva la pena di portarle via tutto ciò che amava.

Poco più tardi c'erano stati altri rumori, improvvisi e inattesi, nuovi suoni di battaglia e urla feroci. Parevano arrivare da tutte le direzioni. Lei era stata sollevata dal terreno e portata via, mentre i suoni si allontanavano alle sue spalle. Colui che la trasportava la teneva in braccio, ora, e cercava di cullarla per calmare la sua paura e la sua disperazione. Grianne aveva tuffato la faccia contro il petto del suo salvatore, tanto grande era il suo bisogno di sicurezza.

Quando erano rimasti soli, lontano dai rumori, l'aveva slegata e le aveva tolto la benda e il bavaglio. Lei si era messa a sedere e aveva visto un uo-

mo robusto avvolto in un mantello nero: un uomo non del tutto umano, con la faccia coperta di scaglie e maculata come quella di un serpente, le dita che terminavano in artigli e occhi simili a fessure, senza palpebre. Grianne aveva trattenuto il fiato e si era ritratta d'istinto, ma lui non si era mosso.

«Adesso sei al sicuro, piccola» le aveva sussurrato. «Lontano da coloro che volevano farti del male, lontano dallo Zio Oscuro e dai suoi.»

Lei non sapeva di chi parlasse. Si era guardata attorno, con cautela. Erano in una foresta, circondati da alberi che, come severe sentinelle, alzavano i rami fino a intrecciarli come un soffitto dal quale filtravano raggi di sole a cospargere il terreno di un pulviscolo d'oro. Intorno a loro non c'era nessuno, e nulla di ciò che vedeva le era familiare.

«Non c'è ragione di avere paura di me» le aveva detto la strana creatura. «La mia faccia ti spaventa?»

Lei aveva annuito guardinga e aveva cercato di deglutire la saliva, ma aveva la gola secca.

Lui le aveva dato un otre d'acqua e lei aveva bevuto avidamente.

«Non avere paura» aveva continuato lui. «Sono di origine mista, uomo e mwellret, e anche se ti ho allarmata, sono tuo amico. Sono stato io a salvarti dagli altri. Dallo Zio Oscuro e dai suoi cambiatori di forma.»

Era la seconda volta che faceva quel nome. «Chi è?» aveva chiesto Grianne. «O lui che ha fatto male alla mia famiglia?»

«È un druido, si chiama Walker. È l'uomo che ha attaccato la tua casa e ucciso i tuoi genitori e il tuo fratellino.» Gli occhi da rettile si erano fissati nei suoi. «Ripensa a quei momenti. Ricorderai di avere visto la sua faccia.»

Con sorpresa, Grianne si era ricordata di averla vista: le era apparsa chiaramente mentre passava davanti a una finestra, illuminata dalla prima luce dell'alba. Aveva pelle scura e barba nera, e occhi così penetranti che davano l'impressione di spogliarti; la fronte era solcata da rughe profonde. L'aveva visto, aveva riconosciuto in lui il suo nemico e aveva provato una collera di tale intensità da parere un incendio dentro di lei.

Poi era scoppiata in pianto, pensando ai genitori e al fratellino, alla sua casa e al mondo che aveva perduto. L'uomo l'aveva presa gentilmente tra le braccia e l'aveva stretta a sé.

«Non puoi tornare indietro» le aveva detto. «Ti stanno cercando. Non smetteranno finché penseranno che sei viva.»

Lei aveva annuito. «Li odio» aveva detto, con un gemito.

«Sì, lo so» aveva sussurrato lui. «Fai bene a odiarli.» Poi la sua voce gutturale era divenuta più dura. «Ma ora ascoltami, piccola. Io sono il Morgawr. Adesso sono tuo padre e tua madre. Sono la tua famiglia. Ti aiuterò a vendicarti di quello che ti è stato fatto. Ti spiegherò come guardarti da tutto ciò che potrebbe farti del male, ti insegnerò a essere forte.»

Poi l'aveva portata via, come se fosse senza peso, addentrandosi sempre più in profondità nei boschi, fino a dove li attendeva un enorme uccello. Aveva detto che quell'uccello era un'averla, e Grianne era salita sul suo dorso ed era volata via insieme al Morgawr fino a un'altra parte delle Quattro Terre, una regione buia e solitaria, priva di suoni e di vita. La strana creatura si era occupata di lei come aveva promesso, l'aveva addestrata nella mente e nel corpo e tenuta al sicuro. Le aveva parlato ancora del druido Walker, dei suoi inganni e della sua sete di potere, del suo desiderio secolare di dominare su tutte le razze di tutte le terre. Le aveva mostrato immagini del druido e dei suoi servitori ammantati di nero e aveva mantenuto vivo e rovente nel suo petto di bimba il fuoco dell'odio.

«Non dimenticare mai quello che ti ha portato via» le ripeteva. «Non dimenticare il prezzo che deve pagarti per il suo tradimento.»

Dopo qualche tempo aveva iniziato a insegnarle a usare il canto magico come un'arma alla quale nessuno si sarebbe potuto opporre se lei avesse imparato a padroneggiarla e a controllarla, se l'avesse fatta propria a tal punto da sentirla come una seconda natura. Le aveva insegnato che anche un piccolo cambiamento di tono o di timbro poteva far passare dalla salute alla malattia e dalla vita alla morte. Un druido aveva quel potere, le aveva detto. Il druido Walker in particolare. Lei doveva portarsi al suo livello per combatterlo. Imparare a usare la propria magia per sconfiggere quella di lui.

Dopo qualche tempo la bambina non aveva più pensato ai genitori e al fratellino. Sapeva che erano morti e non li avrebbe mai più rivisti, ormai erano solo ossa sepolte nella terra, una parte di un passato perduto per sempre, di un'infanzia cancellata in un sol giorno. Si era affidata alla sua nuova vita e al maestro e tutore, al suo unico amico. Il Morgawr era stato tutte queste cose per lei, mentre attraversava l'adolescenza: questo e molto di più. Le aveva indirizzato i pensieri e guidato la vita, era stato l'ispiratore della sua magia e la memoria dei suoi sogni di punire coloro che l'avevano ferita. L'aveva chiamata la sua piccola Strega di Ilse, e lei aveva assunto quel nome. Aveva seppellito nel passato quello vero e non se n'era più servita.

2

In quella radura a mille miglia dalla sua casa perduta, i brandelli sbiaditi dei ricordi del passato svanirono in un istante, mentre fissava il ragazzo che proclamava di essere suo fratello.

«Grianne, sono Bek» insistette lui. «Non rammenti?»

Lei rammentava tutto, naturalmente, anche se con meno chiarezza e precisione, con meno dolore. Si stupiva che dopo tanti anni i ricordi fossero ancora così vividi. In quegli anni non aveva mai sentito pronunciare il suo nome, non l'aveva mai pronunciato lei stessa, raramente ci aveva pensato. Lei era la Strega di Ilse e quel nome definiva ciò che era, non l'altro. Il vero nome l'avrebbe ripreso dopo avere ottenuto la vendetta sul druido, dopo avere raggiunto un tale potere da renderlo indimenticabile a tutti.

Ed ecco arrivare un ragazzo che lo pronunciava come se avesse il diritto di farlo. Lei lo guardò incredula e si sentì invadere dalla collera. Poteva davvero essere suo fratello? Che potesse essere veramente Bek, vivo a dispetto di quanto lei aveva creduto fino a quel momento? Possibile? Cercò di dare un senso a quell'idea, di trovare il modo di affrontarla, di formulare le parole per rispondere. Ma tutto ciò che le veniva in mente di dire o fare era confuso e incoerente, rifiutava di lasciarsi organizzare in modo utile. Si sentiva bloccata, come se fosse stata imprigionata e incatenata, e l'incapacità di agire era così frustrante da farle venire il desiderio di urlare.

«No!» gridò infine. Dalle labbra le sfuggì questa sola parola, pronunciata come un esorcismo contro un demone.

«Grianne» ripeté il ragazzo, questa volta con voce più bassa.

Lei notò il colore dei capelli e degli occhi, così simili ai suoi, così familiari. Il giovane aveva la sua stessa corporatura, il suo medesimo aspetto. Aveva anche qualcos'altro, qualcosa che non riusciva ancora a definire, ma che era presente nel sottofondo. Poteva davvero essere Bek.

Ma come era possibile che fosse lui?

«Bek è morto» sibilò con ira, irrigidendo tutti i muscoli sotto le vesti scure.

Accanto a loro, simile a un fagotto di abiti e di ombra, era inginocchiata Ryer Ord Star, la faccia nascosta dietro i capelli color dell'argento e le mani unite in grembo. Non si era mossa dal momento in cui la Strega di Ilse era emersa dalla notte, non aveva sollevato la testa o pronunciato una sola parola. Nel silenzio e nella penombra, sembrava una statua scolpita nella

pietra e lasciata laggiù dall'autore per segnalare ai viaggiatori un punto di sosta.

La Strega di Ilse posò per un attimo lo sguardo su di lei, poi tornò a guardare il ragazzo. «Di' qualcosa!» gli ordinò con ira. «Dimmi perché dovrei crederti!»

«Sono stato salvato da un cambiatore di forma, Truls Rohk» rispose Bek, senza abbassare gli occhi. «Sono stato portato al druido Walker, che mi ha consegnato a sua volta a coloro che mi hanno allevato come un figlio. Ma sono Bek.»

«Non puoi sapere nulla di tutto questo! Avevi solo due anni quando ti ho nascosto in quella cantina!» La Strega si corresse: «Quando ho nascosto mio fratello. Ma mio fratello è morto e tu sei un bugiardo!».

«Me l'hanno raccontato» ammise lui. «Io non ricordo come sono stato salvato. Ma guardami, Grianne. Guardaci tutt'e due! La somiglianza non può sfuggirti. Guarda come ci assomigliamo. Abbiamo gli stessi occhi e gli stessi capelli. Siamo fratello e sorella! Non lo senti dentro di te?»

Lei fece un passo avanti. «Perché un cambiatore di forma dovrebbe avere salvato te quando sono stati proprio i cambiatori di forma a uccidere i miei genitori e a catturarmi? Perché il druido dovrebbe avere salvato te mentre cercava di rapire me?»

Il ragazzo muoveva la testa lentamente, con espressione seria e decisa negli occhi azzurri, nel giovane viso. «No, Grianne, non sono stati né i cambiatori di forma né il druido a uccidere i nostri genitori e a rapirti. Non sono mai stati tuoi nemici. Non capisci ancora la verità? Pensaci, Grianne.»

«L'ho visto in faccia!» esclamò lei, infuriata. «L'ho visto mentre passava davanti a una finestra, per un attimo, illuminato dalla luce dell'alba, poco prima che iniziasse l'attacco, prima che io...»

S'interruppe e all'improvviso, senza volerlo, si chiese se non si fosse sbagliata. Aveva davvero visto il druido come le aveva detto il Morgawr quando l'aveva invitata a ripensarci, così sicuro che lei l'avesse visto? Come faceva il Morgawr a sapere che l'aveva visto? Le conseguenze, se avesse scoperto di essersi ingannata, sarebbero state insopportabili. Rimosse con violenza quel pensiero, ma esso si raggomitolò in un angolo della sua memoria, come un serpente pronto a scattare.

«Siamo Ohmsford, Grianne» continuava dolcemente il ragazzo. «Ma lo è anche Walker. Condividiamo la stessa eredità. Lui viene dal nostro stesso sangue. È uno di noi. Non ha ragione di volerci male.»

«Nessuna ragione che tu conosca, a quanto vedo!» Rise in tono di derisione. «Che ne sai delle intenzioni oscure, ragazzino? Cosa sai della vita, per ritenere di saperla più lunga di me?»

«Niente.» Bek parve per un momento senza parole, ma l'espressione del suo viso esprimeva il bisogno di trovarle. «Non sono vissuto come te, ma non sono così ingenuo da non immaginare com'è stata la tua vita.»

La Strega cominciò a perdere la pazienza. «Vedo che sei convinto di quello che affermi» gli disse in tono gelido. «Evidentemente sei stato istruito bene, ma sei solo uno sciocco e uno strumento in mano a persone molto astute. Druidi e cambiatori di forma si fanno strada nel mondo ingannando gli altri. Chissà che fatica, prima di trovare un ragazzo che assomigliasse così tanto a Bek. Devono essersi congratulati con se stessi per la loro fortuna.»

«Come ho fatto allora ad avere questo nome?» ribatté il ragazzo. «è il nome che mi è stato dato, il nome che ho sempre avuto!»

«O almeno, questo è quello che credi tu. Un druido è in grado di farti credere una bugia con uno schiocco delle dita, anche bugie su te stesso.» Scosse la testa in segno di rimprovero. «T'inganni quando credi di essere un ragazzo che è morto. Dovrei distruggerti subito, ma forse è proprio quanto si augura il druido, quanto vuole indurmi a compiere. Forse pensa che rimarrò indebolita se ucciderò una persona così simile a mio fratello. Dimmi dov'è il druido e ti risparmierò.»

Il ragazzo la guardò inorridito. «Sei tu che t'inganni, Grianne. Ti inganni a tal punto da essere disposta a dire a te stessa qualunque menzogna, pur di non affrontare la verità.»

«Dov'è il druido?» ribatté lei, il viso contratto dall'ira. «Dimmelo subito!» Bek respirò a fondo e raddrizzò le spalle. «Ho fatto molta strada per incontrarti. Troppa perché la paura mi induca a rinunciare a ciò che so essere vero e giusto. Sono tuo fratello. Sono Bek, Grianne...»

«Non chiamarmi così!» gridò lei. Le sue vesti scure parvero gonfiarsi quando alzò le braccia furibonda, come per soffocare le parole del ragazzo, per seppellirle insieme al suo passato. Sentì che l'autocontrollo le sfuggiva, che la padronanza di sé scivolava via come metallo sul grasso. Il nudo potere della sua voce divenne così tagliente da poter fare a pezzi la persona o la cosa contro cui si dirigeva. «Non pronunciare mai più il mio nome!»

Bek non si lasciò intimidire. «E che nome dovrei usare? Strega di Ilse? Devo chiamarti come i tuoi nemici? Devo trattarti come loro, come una

creatura di magia nera e di intenzioni malvagie, una persona con cui non ho nulla in comune, di cui non mi importa niente e che mai vorrei avere di nuovo come sorella?»

Il ragazzo pareva guadagnare forza a ogni nuova parola, e all'improvviso lei comprese che era molto più pericoloso di quanto aveva creduto. «Pensa bene a ciò che fai, ragazzino!» lo ammonì.

«Sei tu che devi pensarci bene!» ribatté lui. «Pensa alle persone di cui ti fidi, alle cose in cui credi. A tutto ciò che hai abbracciato da quando sei stata rapita dalla nostra casa. Alle bugie nelle quali ti sei avvolta.» Le puntò bruscamente l'indice contro. «Siamo più simili di quello che credi. Non tutto ciò che ci lega è visibile all'occhio. Grianne Ohmsford ha la sua magia, la sua atavica eredità, che adesso è lo strumento della Strega di Ilse. Ma anch'io ho quella magia! Non la senti nella mia voce? L'hai sentita, vero? Non sono allenato come te perché ho appena scoperto di averla, ma è un'altra cosa che lega le nostre vite, Grianne, un'altra parte dell'eredità che condividiamo...»

Lei udì la voce del ragazzo assumere una sfumatura tagliente simile alla sua, un tocco pungente che la fece trasalire a dispetto di se stessa e la costrinse ad alzare subito le difese.

«... esattamente come condividiamo i genitori, il destino, questo viaggio alla ricerca del tesoro nascosto nelle rovine che giacciono a poca distanza da noi.»

Lei modulò la propria voce in un ronzio basso e vibrante, che si confondeva con i rumori della notte, un lieve sibilo fatto di foglie che frusciavano nella brezza, di insetti che frinivano, di uccelli che passavano volando rapidi come ombre: il respiro di cose viventi. In un istante prese la sua decisione, rapida e dura: quel giovane era troppo pericoloso per lasciarlo vivere, chiunque fosse. Troppo pericoloso per ignorarlo come aveva creduto di poter fare. Del resto, possedeva una traccia di poteri magici, di una magia non diversa dalla sua. Era ciò che aveva percepito fin dall'inizio ma che non era riuscita a definire finché non l'aveva riconosciuto nel suono della sua voce, una possibilità appena sussurrata.

"Distruggilo" ammonì se stessa. "Distruggilo subito!"

In quell'istante un luccichio richiamò la sua attenzione, distraendola dal ragazzo. Colpì in quella direzione senza riflettere, scagliando la sua magia come una tempesta di schegge d'acciaio e di lame affilate che attraversarono l'aria e in un attimo colpirono il bersaglio. Ma il luccichio si era spostato. La Strega di Ilse colpì di nuovo: la sua voce era un'arma di tale pote-

re che frantumò il silenzio, sferzò le foglie degli alberi come se fossero state colpite da una brutale raffica di vento, e lasciò senza parole il ragazzo, impedendogli di proseguire il discorso.

Un attimo più tardi, era scomparso. Il tutto avvenne in modo così rapido e inatteso che la Strega di Ilse non riuscì a reagire in tempo. Batté gli occhi, fissando lo spazio occupato da lui fino a un momento prima e adesso vuoto, e vide il luccichio prendere di nuovo forma, divenire una serie di movimenti a malapena distinguibili che sfrecciavano nella notte, e parevano una serie di sagome vagamente umane che si rincorrevano. La Strega scagliò la sua magia contro di esse, colta di sorpresa, ma fu troppo lenta e imprecisa per colpire qualcosa di più dell'aria.

Si voltò da una parte e dall'altra, cercando la creatura che l'aveva ingannata. Ma qualunque fosse la sua natura, se n'era andata portando con sé il ragazzo. Il suo primo impulso fu di inseguirli. Ma raramente i primi impulsi sono i più saggi e lei non cedette alla tentazione.

Osservò con attenzione la radura vuota, poi la foresta, cercando con i suoi sensi magici le tracce del salvatore del ragazzo. Le bastò un istante per scoprire la sua identità: un cambiatore di forma. Si accorse di avere già avvertito la sua presenza: sulla *Black Moclips,* dopo la collisione notturna con la *Jerle Shannara.* Era la stessa creatura, inconfondibile. Doveva essere salito a bordo durante la confusione per spiarla, poi era rimasto nascosto per il resto del viaggio. Non doveva essergli stato facile, data l'accuratezza del controllo da lei esercitato sulla nave e sull'equipaggio, ma quel particolare cambiatore di forma era abile ed esperto, un veterano di tali imprese, e non si lasciava minimamente intimorire da lei.

Sentì montare dentro di sé una nuova collera. Il cambiatore di forma doveva averla seguita quando era sbarcata, per rivelarsi nel momento in cui aveva visto il ragazzo in pericolo. Conosceva il ragazzo? O il druido? Serviva uno dei due o entrambi? Entrambi, si disse, altrimenti perché mettersi in una simile impresa? Per proteggere il ragazzo? Forse, e questo confermava quanto lei aveva pensato fin dal primo momento, fin da quando il giovane aveva cercato di farle credere di essere Bek. Il druido aveva concepito un piano davvero complesso per toglierle la fiducia in se stessa e nel Morgawr, renderla vulnerabile e infine distruggerla, prima che lei distruggesse lui!

Intrecciò le mani e strinse finché le nocche non divennero bianche. Avrebbe dovuto uccidere subito il ragazzo, non appena aveva pronunciato il suo nome! Avrebbe dovuto usare il canto magico per bruciarlo vivo, fin-

ché non avesse implorato la salvezza e confessato tutte le sue bugie. Non avrebbe mai dovuto ascoltare le sue parole.

Eppure, adesso che le aveva ascoltate, non poteva semplicemente dimenticarle: aveva la sensazione di dover riflettere in modo più approfondito su quanto era successo.

Esaminò con attenzione tutti gli elementi di cui disponeva. La somiglianza tra loro poteva essere spiegata facilmente. Un ragazzino che le assomigliasse poteva essere trovato abbastanza facilmente. E Walker era in grado di fargli credere di essere Bek, di fargli pensare perfino che era sempre stato chiamato così. Convincerlo di essere suo fratello e in un certo senso il suo salvatore rientrava senza dubbio nelle capacità del druido. L'aveva portato con sé solo perché si incontrasse con lei e recitasse la sua parte.

Eppure...

Sollevò il viso pallido e luminoso e gli occhi azzurri fissarono la notte. Alla fine, quando il ragazzo aveva perso la pazienza e l'aveva sfidata come nessuno aveva mai osato fare, neppure il Morgawr, qualcosa in lui le aveva fatto pensare a se stessa: la convinzione e la sicurezza nelle sue parole e nel suo atteggiamento, la forza e la volontà nel suo sguardo. Ma, soprattutto, aveva udito qualcosa di inatteso e familiare nel suo tono di voce, qualcosa che non si poteva confondere con nient'altro. Gliel'aveva fatto notare lui stesso ma lei, nella foga del momento, non gli aveva creduto, aveva pensato solo che volesse minacciarla, che potesse danneggiarla in qualche modo imprevisto, perciò si era protetta. Ma il ragazzo l'aveva detto.

Aveva la magia del canto, la sua stessa magia, la copia dei suoi poteri. Chi possedeva poteri come quelli se non suo fratello o un altro Ohmsford?

La contraddizione fra ciò che sembrava la verità e ciò che sembrava una menzogna la confondeva e la faceva sentire impotente. Avrebbe voluto trovare una spiegazione soddisfacente e definitiva sul ragazzo, ma non ci riusciva. Lui possedeva una magia sufficiente a indurla a chiedersi quale fosse la sua vera identità, anche se continuava a credere che non si trattasse di Bek. Il druido era in grado di crearsi uno strumento destinato a ingannarla, ma non poteva instillare la magia in un'altra persona, soprattutto una magia di quel genere.

Perciò, chi era veramente quel ragazzo?

La Strega di Ilse sapeva che cosa doveva fare. Era arrivata fin là per quello. Trovare il tesoro nascosto all'interno di Castledown e impossessarsene. Trovare il druido e distruggerlo. Riguadagnare la salvezza a bordo

della *Black Moclips* e tornare a casa, liberandosi di quel viaggio e dei suoi pericoli.

Ma il ragazzo la incuriosiva e la turbava a tal punto che, senza comprenderne bene il motivo, lei stava ora cambiando i suoi piani. Nonostante quello che sapeva delle sue menzogne, volontarie o involontarie, non voleva rinunciare a conoscere la verità, dato che si trattava di una cosa che la riguardava. Non tanto da cambiarle la vita, naturalmente: a questo proposito, la sua decisione l'aveva già presa. La riguardava in qualche modo meno importante, che però non doveva essere trascurato.

Quanto tempo avrebbe impiegato a scoprire la verità? E quali difficoltà avrebbe incontrato?

Il Morgawr non avrebbe approvato, ma il suo maestro non era quasi mai d'accordo con lei, ultimamente. L'accordo tra loro cominciava a guastarsi. Non condividevano più il rapporto tra maestro e allieva di un tempo. Adesso lei era al suo stesso livello e accettava con fastidio le restrizioni che lui cercava di continuo di imporle. Non si era scordata il debito nei suoi riguardi, gli era riconoscente per ciò che le aveva insegnato in tutti quegli anni. Ma non le piaceva il ruolo in cui cercava di confinarla: subordinata, obbediente ai suoi ordini, una protetta che doveva fare quello che lui le ordinava. Il Morgawr era vecchio, e forse per questo aveva perso elasticità. Ormai la sola cosa che gli importava era la conservazione di se stesso. Ma lei non aspirava a vivere mille anni. Una quasi immortalità non le pareva un bene da perseguire. Perciò lei sentiva il bisogno di agire, invece di ordire piani complessi e attendere e progettare con cura come faceva il Morgawr.

No, il suo maestro non avrebbe approvato, e lei avrebbe fatto bene a tenerlo presente. Cercare il ragazzo per risolverne il mistero e soddisfare la curiosità era uno spreco di tempo. Attese ancora per qualche istante, poi mise fine alle esitazioni. La decisione era soltanto sua, il tempo da sprecare era suo. Il ragazzo aveva qualcosa che le interessava... pensasse il Morgawr quello che voleva, e comunque non era presente. Cree Bega si era autonominato suo portavoce, ma l'opinione del mwellret non aveva la minima importanza per lei.

In qualsiasi caso, però, lei doveva fare in fretta. Il mwellret stava per arrivare con una ventina dei suoi compagni. Arrivava più tardi solo perché lei aveva voluto andare in avanscoperta e gli aveva ordinato di attendere. Forse per evitargli di interferire con le sue decisioni, forse soltanto per tenerlo al suo posto.

Si accostò a Ryer Ord Star e si chinò per scoprire se aveva ripreso conoscenza. La ragazza non si muoveva, sedeva in silenzio, immobile nella notte, con la testa abbassata nell'ombra, gli occhi chiusi. Aveva il respiro regolare, tranquillo, perciò la sua salute non sembrava in pericolo. E allora che cosa le era successo? Dov'era andata, dentro di sé?

La Strega di Ilse s'inginocchiò davanti alla veggente. Non poteva aspettare che terminasse la sua introspezione, aveva bisogno di risposte. Le posò le dita sulla tempia, come aveva fatto con il naufrago da cui aveva avuto inizio tutto quel viaggio, e cominciò a leggere nella sua mente.

Non le occorse alcuno sforzo. La mente di Ryer Ord Star si aprì come un fiore ai raggi del sole, i ricordi ne uscirono come petali caduti. Senza badare alla maggior parte di essi, la Strega di Ilse cercò i più recenti, quelli che potevano rivelarle cos'era successo al druido.

Le rivelazioni affiorarono alla superficie come le salme dei morti dall'oceano, spoglie e raccapriccianti. Vide una battaglia in mezzo alle rovine del Mondo Antico, una battaglia in cui il druido e i suoi compagni erano assaliti da tutte le parti da lingue di fuoco rosso che bruciavano e ustionavano. Pareti si alzavano e si abbassavano dal pavimento metallico, granchi meccanici comparivano dal nulla, mostri di metallo con artigli che laceravano e dilaniavano. Gli uomini lottavano e morivano in mezzo a vortici di fumo, a zampilli di fiamme. Vista attraverso gli occhi di Ryer Ord Star, filtrata dalle sue emozioni, la scena era caotica e pervasa di paura e disperazione.

In mezzo a quella follia, il druido continuava ad avanzare, aiutato dalla sua magia e sostenuto dal coraggio e dalla decisione. Si poteva dire di lui quello che si voleva, ma certo non era un codardo. Si faceva strada lottando fino al centro delle rovine, gridando invano ai compagni di ritirarsi, cercando di salvarli. Alla fine giungeva alla porta di una torre nera, la costringeva ad aprirsi e scompariva all'interno.

Ryer Ord Star urlava e si precipitava dietro di lui, ma veniva colpita dal fuoco e sbattuta contro una parete.

A quel punto l'immagine del druido svanì e tutto divenne nero.

La Strega di Ilse allontanò le dita dalle tempie della veggente, si accucciò sui calcagni e rifletté, perplessa. Interessante. La comunicazione le era giunta senza parole e senza alcuna resistenza. Forse era nella natura degli empatici di non poter nascondere nulla. Si chiese perché avesse voluto seguire il druido, quando l'aveva visto scomparire nella torre. Perché aveva rischiato la vita? La ragazza aveva ordine di stare vicino al druido, di ren-

dersi indispensabile a lui, di conquistarsi la sua fiducia, di farsi ascoltare. E chiaramente l'aveva fatto. Ma tra loro c'era adesso qualcosa di più, qualcosa che andava al di là dell'incarico affidatole dalla Strega.

Non c'era modo di saperlo senza causarle danni e lei non aveva intenzione di farlo, per ora. Per il momento aveva una chiara immagine di quanto era successo al gruppo sbarcato dalla *Jerle Shannara* insieme al druido. Non sapeva cos'era successo a Walker. Forse era morto, forse era intrappolato all'interno delle rovine. In ogni caso, al momento non costituiva un pericolo per lei. Senza una nave che lo portasse via e con gran parte dei compagni morti o imprigionati, non poteva fare danni.

Perciò lei aveva il tempo di occuparsi del ragazzo. Ne aveva a sufficienza, perciò decise di non indugiare oltre.

Passò qualche minuto, poi dalla foresta comparvero Cree Bega e i suoi Mwellret, che si muovevano con circospezione tra gli alberi. I loro occhi da rettile brillarono nel vederla. "Ripugnanti creature" pensò lei, ma non cambiò espressione, mentre si alzava e attendeva che si avvicinassero.

«Sssignora» disse il loro capo, chinandosi con aria ossequiosa. «Hai trovato i piccoli uomini?»

«Lascio questo compito a te, Cree Bega. A te e ai tuoi compagni. C'è stata una battaglia nelle rovine davanti a noi e i compagni del druido che non sono morti si sono dispersi. Trovateli e fateli prigionieri. Compreso il druido, se lo trovaste e non avesse la forza di opporsi.»

«Sssignora, penssso che...»

«In caso contrario, lasciatelo stare, perché è più forte di tutti voi messi insieme.» Lei ignorò il suo tentativo di parlare. «Se è in grado di combattere, lasciatelo a me. Non entrate nelle rovine perché sono ben protette. Non esponetevi al pericolo. Tenete accuratamente d'occhio tutt'e due le navi e non fatele atterrare per nessuna ragione.» Il mwellret la osservava con attenzione; aveva capito che intendeva allontanarsi da loro.

«È successa una cosa che devo controllare» gli spiegò la Strega, fissando tranquilla i suoi occhi da rettile. «Mi allontanerò per qualche tempo, e durante la mia assenza avrai tu il comando. Non deludermi.»

Per un attimo, il mwellret non rispose e lei pensò che non avesse capito. «Sono stata chiara?»

«Dove va la mia sssignora?» chiese il rettile. «La nossstra missssione è qui.»

«La nostra missione è dove decido io, Cree Bega.»

Negli occhi gelidi del mwellret comparve un'espressione minacciosa. «Il tuo padrone non approverà quesssta diversssione...»

Lei fece rapidamente due passi, fino a portarsi davanti a lui. «Il mio padrone?» chiese, e attese la sua replica, in uno sgradevole silenzio. Il mwellret non rispose. «Io non ho padroni, rettile» gli sussurrò. «Sei tu ad avere un padrone, non io, e in ogni caso non è qui. È a me che devi rispondere. La tua padrona sono io. Ti devo spiegare altro?»

Il mwellret continuò a tacere, ma lei non badò a ciò che gli lesse negli occhi. Gli concesse ancora un istante, poi ripeté a bassa voce: «C'è altro?».

Lui scosse la testa. «Come vuoi tu, sssignora. Al tuo ritorno, i piccoli uomini sssaranno nossstri prigionieri, te lo prometto. Ma il tesssoro?»

«Presto avremo anche quello.» Guardò in direzione delle rovine. Lo credeva davvero? Sarebbe stato così facile? La sua conoscenza della situazione le dava un vantaggio su Walker, ma non doveva sottovalutare il nemico che proteggeva Castledown. Se era riuscito a sconfiggere il druido così facilmente, era molto più forte di quanto si era aspettata. «Lasciate a me il problema di recuperare il tesoro.»

Stava per congedarlo, quando si rammentò di Ryer Ord Star, ancora inginocchiata accanto a loro, la mente persa in qualche altro luogo e in qualche altro tempo. «Non fate del male alla ragazza» disse a Cree Bega, rivolgendogli una dura occhiata di avvertimento. «In questo viaggio è stata la mia spia a bordo della nave del druido. Deve ancora dirmi molte cose. Tenetela al sicuro in attesa del mio ritorno, in modo che io possa scoprire quello che mi nasconde.»

Il mwellret annuì e lanciò alla veggente un'occhiata poco convinta. «La ragazza sssembra già morta.»

«Dorme. È in trance. Non ho ancora avuto il tempo di scoprire cosa le è successo.» Voltò la schiena al mwellret. «Fa' come ti ho detto. Io non ne avrò per molto.»

Lasciò la radura senza guardarsi alle spalle. Cree Bega e i suoi avrebbero fatto quello che aveva ordinato. Non avrebbero osato comportarsi in modo diverso. Ma tornò a dirsi che era sempre più difficile controllarli: si sarebbe trovata meglio senza di loro, una volta che avesse messo le mani sul tesoro. Si ripromise di sbarazzarsene in modo definitivo al più presto.

A est il cielo cominciava a rischiararsi annunciando l'arrivo dell'alba. La notte scivolava già verso ovest, come inchiostro che si ritirasse in silenzio in mezzo agli alberi. La nuova giornata avrebbe portato nuove rivelazioni. Sul ragazzo, forse. Sul motivo per cui la pensava in quel modo. Su come

aveva avuto in dono la magia e sul perché era tanto simile alla sua. Pregustando quelle scoperte, un sorriso le illuminò il viso. Era ansiosa di avere le risposte e provava un vivo senso di eccitazione.

Le esitazioni e i dubbi erano per gli altri, pensò con un'alzata di spalle, per coloro che non sapevano trovare la loro strada nel mondo e non avrebbero mai fatto nulla di importante nella vita.

Colse nell'aria della notte che si andava schiarendo le deboli tracce del cambiatore di forma e iniziò la caccia.

Con gli occhi luccicanti di malevolenza ma senza una parola, Cree Bega la guardò allontanarsi. Avvolto nel mantello e circondato dai suoi, immaginò il piacere che avrebbe provato quando finalmente avrebbe ricevuto il permesso di decretare la fine di quell'insopportabile ragazzetta. Non c'era bisogno di dire che la odiava più di quanto avesse mai odiato qualunque altra creatura. Fin dal primo istante aveva provato soltanto odio per lei. Si disprezzavano a vicenda con la stessa intensità, e il fatto che entrambi servivano il Morgawr non avrebbe mai cambiato la situazione.

Ma il Morgawr, pur proclamandosi amico e tutore della ragazza, era più mwellret che umano. Il suo legame con la razza di Cree Bega era antico e santificato dal sangue. Si era legato alla ragazza perché rappresentava per lui qualcosa di nuovo e pensava di servirsene nel più ampio schema delle cose. Ma il suo cuore e la sua anima erano quelli di un mwellret.

La ragazza, naturalmente, si credeva uguale a lui: due reietti, legati insieme nella lotta per il potere e la sconfitta dei loro oppressori. Il Morgawr gliel'aveva lasciato credere perché rientrava nei suoi piani, ma non erano pari in nulla di importante e la piccola Strega di Ilse era meno abile di quanto credeva nell'utilizzo della sua magia. Era una piccola seccatura, piena di boria e di illusioni, una sciocca e inetta apprendista di un'arte di cui i Mwellret erano maestri da secoli, da prima che i Druidi scegliessero come arma e difesa la magia degli Elfi. I Mwellret non si sarebbero mai lasciati sottomettere dagli umani, non sarebbero mai diventati loro schiavi, e quella ragazzina era solo un altro boccone inconsapevole che attendeva di essere mangiato.

Sentì su di sé gli occhi dei compagni, in attesa dei suoi ordini. Anche i loro pensieri erano cupi e desiderosi di vendetta come i suoi. Non vedevano l'ora di vendicarsi della Strega. Cree Bega le avrebbe dato la soddisfazione di crederlo sottomesso e obbediente, per il momento. L'aveva pro-

messo al Morgawr. Avrebbe obbedito ai comandi della ragazza ed eseguito i suoi voleri perché non aveva ragione di fare diversamente.

Ma il vento stava cambiando, e non appena fosse cambiato del tutto avrebbe segnato la fine della ragazza.

Si voltò verso i compagni, che si erano raggruppati attorno a lui: sotto il cappuccio del mantello, le loro tenebrose facce erano ansiose di agire. Avrebbe dato loro quello che volevano. Alcuni di coloro che erano sbarcati dalla *Jerle Shannara* erano dispersi in mezzo agli alberi, in attesa di essere catturati, vivi o morti. Era venuto il momento di occuparsi di loro.

A bassa voce, disse ai suoi di cominciare con Ryer Ord Star e poi di procedere con gli altri.

Ma quando si voltarono per prendere la veggente, non la trovarono.

3

Due braccia di ferro stringevano Bek Ohmsford contro un corpo che sapeva di erba, di fango e di terra concimata.

L'uomo si muoveva con la rapidità del pensiero, sgusciando in mezzo ad alberi e cespugli e lasciando cadere dietro di sé copie della propria immagine come pelli vuote di un serpente, ombre che penzolavano vacue e tetre nell'aria e poi svanivano. Alcune esplosero confondendosi con la notte quando la magia della Strega di Ilse le colpì, ma ogni volta Bek e il suo salvatore erano dentro un'altra pelle.

Qualche istante più tardi erano fuori della radura e in mezzo agli alberi che li nascondevano. Correvano ancora, ma avvolti dalle ombre e schermati da tronchi e cespugli. Bek cercò di liberarsi, spaventato dall'ignoto, dalla misteriosa creatura così forte da sfidare la magia della Strega di Ilse.

«Sta' fermo, ragazzo!» gli ordinò Truls Rohk, stringendolo in segno d'avvertimento, ma senza rallentare il passo.

Corsero a lungo, Bek raggomitolato tra le braccia del cambiatore di forma, finché non furono lontani dalla radura e dalla Strega. Quando si fermarono, Truls Rohk appoggiò un ginocchio sul terreno e lasciò andare il ragazzo, che finì per terra come un fagotto. Mentre si rialzava, Bek sentì che Truls Rohk ansimava: era senza fiato e, piegato in due dentro il mantello, attendeva di riprendere le forze. Bek aspettò che il sangue tornasse a circolargli nelle braccia e nelle gambe, e intanto si guardò attorno. Erano in un punto così fitto di alberi e arbusti che la luce della luna e delle stelle non riusciva a penetrarvi. Tutto era avvolto in un profondo silenzio.

«Salvarti comincia a diventare un lavoro a tempo pieno» mormorò irritato il cambiatore di forma.

Bek pensò all'occasione perduta di convincere la Strega di Ilse della propria identità. «Nessuno ti ha chiesto di interferire! Stavo quasi per convincerla! Stavo per...»

«Stavi per farti ammazzare» rispose Truls Rohk, con una rauca risata. «Non prestavi sufficiente attenzione all'effetto delle tue parole su di lei, eri troppo preso dalla foga del tuo discorso. Bah! Convincerla! Non ti sei accorto di quello che succedeva? Stava per scagliare contro di te la sua magia.»

«Non è vero!» protestò Bek, alzandosi di scatto. «Non lo puoi sapere!»

Anche se si sforzava di controllarsi, adesso il cambiatore di forma rideva apertamente. La sua risata sembrava l'ululato di un lupo. «Non posso permettermi di ridere forte come vorrei, ragazzo. Non qui. Non così vicino.» Si raddrizzò e fissò Bek. «Ascoltami bene. Le tue parole erano giuste. Erano ragionevoli e veritiere. Ma lei non era ancora pronta. Era disposta a credere a una parte di esse, secondo me. In un altro momento avrebbe potuto credere a tutte, e forse succederà, una volta che abbia riflettuto su ciò che le hai detto. Ma in quel momento non era pronta. Soprattutto alla fine, quando hai lasciato affiorare la tua magia. Non per tua colpa, lo so, perchè stai ancora imparando. Ma devi imparare anche a conoscere i tuoi limiti.»

Bek lo fissò. «Stavo usando il canto magico?»

«Non ne eri consapevole, ma cominciava a sfuggirti mentre gliene parlavi.» Truls Rohk s'interruppe. «Quando ne ha notato la presenza, lei si è sentita in pericolo. Ha pensato che stessi per attaccarla. O forse ha deciso che il rischio era troppo grande e che doveva distruggerti.»

Si voltò e si allontanò di qualche passo guardando nella direzione da cui erano giunti. «Per adesso è tutto tranquillo, ma non so se il pericolo è passato.» Si girò verso di lui. «L'hai sorpresa, ragazzo, e con una persona così potente è un comportamento pericoloso. Le hai dato troppe cose a cui pensare in un tempo troppo breve, e si trattava di cose che lei non voleva sentire, che rischiavano di cambiare la sua vita in modi imprevedibili.» Brontolò qualche parola tra sé. «Non hai potuto evitarlo, immagino. Lei è arrivata e ti ha visto. Che altro potevi fare?»

In silenzio davanti a lui, Bek rifletteva. Truls Rohk aveva ragione. Il suo desiderio di convincere Grianne era stato così forte che non aveva prestato attenzione alle reazioni di lei. Era possibile che non gli avesse creduto, forse non poteva, data la stupefacente imprevedibilità di ciò che era suc-

cesso. Il fatto che lui fosse convinto della verità non comportava che se ne convincesse anche lei. Da troppo tempo Grianne viveva in mezzo alle bugie. Non avrebbe cambiato idea facilmente.

«Siediti, ragazzo» disse Truls Rohk, avvicinandosi a lui. «è giunto il momento di farti qualche altra rivelazione. Ti sei sbagliato sul fatto che tua sorella stesse per crederti. E ti sei anche sbagliato sul fatto che nessuno mi abbia chiesto di interferire nella tua vita.»

Bek lo guardò. «Walker?»

«Quello che ti ho detto quando eravamo su Mephitic era vero. Ti ho portato via dalle ceneri della casa dei tuoi genitori. Sapendo che la tua famiglia era in pericolo, la tenevo sotto controllo perché me l'aveva chiesto il druido. I Mwellret del Morgawr, che hanno qualche caratteristica dei cambiatori di forma, si aggiravano attorno alla tua casa nel villaggio di Jentsen Close. Voi abitavate non lontano dal Wolfsktaag, nei pressi del lago Arcobaleno, in una comunità di case isolate, abitate soprattutto da contadini. Eravate vulnerabili e Walker cercava il modo di tenervi al sicuro.»

Scosse la testa dentro il cappuccio, e neanche questa volta Bek riuscì a vederlo in faccia. «Io l'ho avvertito di sbrigarsi, ma lui non è stato abbastanza veloce o forse ha provato a parlare a tuo padre e lui non l'ha ascoltato. Tuo padre era uno studioso e non credeva alla violenza. Nel suo modo di vedere le cose, i Druidi rappresentavano la violenza. Ma alla violenza non importa se tu le credi o no: viene a cercarti lo stesso. È venuta a cercare la tua famiglia poco prima dell'alba, un giorno che io ero assente. Erano Mwellret, mandati dal Morgawr. Hanno ucciso i tuoi genitori e bruciato la tua casa, facendo apparire il tutto come se fosse opera di una banda di predoni degli Gnomi. Hanno creduto che tu fossi morto nell'incendio, non si sono accorti che tua sorella ti aveva nascosto in cantina. Avevano fretta di andar via dopo aver preso lei, che era la preda desiderata dal Morgawr, e non ti cercarono con l'attenzione con cui ti cercai io, quando arrivai più tardi. Ti ho trovato in cantina, ben nascosto, che piangevi, avevi fame, freddo e paura. Ti ho tolto dalle rovine e ti ho portato da Walker.»

Bek rifletté su quelle parole, poi chiese: «Perché non mi ha detto niente di tutto questo, prima di mandarmi con Quentin da te?».

Truls Rohk rise. «Perché non dice mai nulla a nessuno? Mi ha fatto sapere che stava arrivando un ragazzo accompagnato dal cugino e che avrei dovuto cercarli e metterli alla prova per vedere se avevano capacità e cuore.» Scosse la testa. «Ha lasciato a me il compito di capire che eri tu il

bambino che avevo salvato tanti anni prima. Ha lasciato decidere a me cosa fare. Capisci?»

Bek scosse la testa. Non era del tutto certo di aver capito.

«Vi ha detto di chiedermi di accompagnarvi in questo viaggio. Vi ha dato un messaggio da consegnarmi, un messaggio che dovevo interpretare come preferivo. Io ho compreso subito quello che non vi aveva detto e cosa voleva da me. Era abbastanza chiaro. Voleva che diventassi il tuo protettore in caso di pericolo. Ma dovevo anche controllare lo sviluppo della tua magia. Sapeva che sarebbe affiorata, e quel giorno sarebbe stato necessario rivelarti la tua vera natura. Non voleva affrettare le cose, però. Voleva tenerti all'oscuro il più a lungo possibile, in modo che non venissi schiacciato dall'enormità della scoperta. Ma, secondo me, più presto avessi scoperto il tuo dono, più presto saresti riuscito ad accettarlo. Il mio modo di affrontare le cose è diverso da quello del druido e penso che non sia stato molto soddisfatto di quanto abbiamo fatto su Mephitic.»

«Si è infuriato.» Bek ebbe un attimo di esitazione.«Però sono lieto che tu l'abbia fatto. Che mi abbia mostrato le mie capacità e mi abbia dato l'opportunità di mettermi alla prova.»

Il cambiatore di forma annuì, e i suoi occhi brillarono per un istante nell'ombra del cappuccio. «Tu ci hai salvati entrambi in quelle rovine. Sei coraggioso e forte, nel corpo e nella mente, ragazzo mio, e queste doti ti serviranno per padroneggiare il canto magico. Ma sei ancora inesperto. Ti occorrono tempo e pratica prima di portarti alla pari con tua sorella.»

Nel silenzio che fece seguito a quelle parole, Bek lo studiò per un momento. «Dimmi la verità. Non mi stai raccontando una menzogna, vero? Perché nel corso di questo viaggio sono stato ingannato più di una volta.»

Truls Rohk brontolò: «Dal druido, non da me».

«Grianne è davvero mia sorella? La Strega di Ilse è mia sorella? Voglio che me lo dica tu.»

All'ombra del cappuccio, gli occhi del cambiatore di forma brillarono di collera. «è tua sorella. Perché dovrei mentire? Credi che sia uno strumento del druido, come la Strega pensa di te?»

Bek si limitò a scuotere la testa. «Dovevo saperlo.»

Truls Rohk brontolò tra sé, ancora in collera. «Non farmi altre domande del genere.» Incrociò le braccia sotto il mantello. «Cambiamo argomento. Cos'è successo agli altri che sono venuti con te? Non ho ancora potuto cercarli. Sono salito sulla nave della Strega durante la collisone al largo di Mephitic perché pensavo di poter essere più utile là e di poter venire a sa-

pere qualcosa che ci potesse servire. Ma lei per poco non mi ha scoperto e sono stato costretto a nascondermi molto bene, in attesa di un'occasione di fuga. Poi è sbarcata da sola alla ricerca di Walker e io l'ho seguita. Mi ha portato fino alla radura dove ho trovato te, ma non Walker. Che ne è stato di lui?»

Rapidamente, Bek gli narrò i disastrosi eventi del giorno precedente, il tentativo di entrare nelle rovine, le trappole che li attendevano, la decimazione e la fuga della compagnia. Con Ryer Ord Star e Kreshen, la cercatrice di piste degli Elfi, aveva raggiunto la radura dove l'aveva trovato la Strega di Ilse, ma non sapeva cos'era successo a Quentin, Panax, Ahren Elessedil e Ard Patrinell. Kreshen era andata a cercarli, ma non era tornata. Walker era scomparso nella torre nera che sorgeva al centro delle rovine e non ne era più uscito.

«Avremo bisogno di aiuto per trovarli» concluse Bek. «Soprattutto se anche la Strega di Ilse e i Mwellret sono alla loro ricerca.»

Truls Rohk sospirò. «Faremo molta fatica a trovarli. Ci sono brutte novità che non sai, in questa storia. Tua sorella ha usato la magia per immobilizzare l'equipaggio della *Jerle Shannara.* È salita sulla nave e li ha imprigionati tutti. Li ha chiusi sottocoperta e adesso ha il comando di tutt'e due le navi. La *Black Moclips* è ancorata nella baia, dove siete sbarcati voi. La *Jerle Shannara* è lungo il fiume, più vicino alle colonne di ghiaccio. Non possiamo aspettarci aiuto né dall'una né dall'altra.»

Bek ebbe l'impressione che gli si aprisse la terra sotto i piedi. Nonostante tutto quello che era successo, almeno avevano sempre avuto a disposizione la *Jerle Shannara* per il ritorno. Adesso avevano perso anche quella sicurezza. Erano intrappolati nel Cerchio di Ghiaccio. Non potevano neppure far sapere ai Cavalieri del Wing Hove dove si trovavano.

Gli tornò in mente Rue Meridian e sentì una fitta di terrore, assai più dolorosa di quanto non si aspettasse. Si sentì girare la testa. «I Corsari sono stati feriti?» chiese con tono volutamente indifferente.

Il cambiatore di forma si strinse nelle spalle. «Non c'è stato nessun ferito durante l'attacco. Non so cos'è successo in seguito, forse nulla.»

«Per le Ombre! Abbiamo perso tutto, Truls. Tu, io e tre o quattro altri siamo probabilmente i soli rimasti vivi e liberi.» Sentì nella propria voce una sfumatura di disperazione e cercò di vincerla. «Dobbiamo fare qualcosa. Dobbiamo quanto meno tornare indietro e affrontare Grianne, trovare il modo di convincerla che è una Ohmsford, farle capire che è stata ingannata...»

«Calma, ragazzo» disse Truls Rohk. «Riprendiamo fiato e riflettiamo. Non possiamo tornare indietro ad affrontare la Strega di Ilse proprio ora. Quanto è accaduto è ancora troppo fresco nella sua mente. Dobbiamo trovare un'altra strada per arrivare fino a lei, diversa da quella che hai già tentato. Qualcosa cui lei non possa rifiutare di credere come ha fatto con le tue parole.»

Fissò con aria significativa qualcosa sulla spalla di Bek. Il giovane seguì il suo sguardo e vide con sorpresa l'impugnatura della Spada di Shannara, che portava a tracolla. Nell'eccitazione dell'incontro con la sorella, si era dimenticato di averla.

Tornò a guardare il cambiatore di forma. «Intendi dire che dovrei usare la spada?»

«Dovresti trovare il modo di usarla» rispose Truls Rohk, con ironia. «Non sarà facile. Tua sorella non starà certo ad aspettare che usi la magia su di lei. Ma se riuscissi a coglierla di sorpresa in un momento in cui ha la guardia abbassata, potrebbe non riuscire a difendersi. Che le piaccia o no, deve affrontare la verità. È il modo migliore per convincerla.»

Bek scosse la testa, dubbioso. «Non ce ne darà mai la possibilità.»

Truls Rohk non rispose.

«Lotterà contro di noi!» Bek sollevò la mano per toccare l'impugnatura della spada, poi lasciò ricadere il braccio. «Inoltre, non so se riesco a farla funzionare contro di lei.»

«Non contro di lei» lo corresse il cambiatore di forma a bassa voce. «A favore di lei.»

Bek annuì. «A favore suo. E di entrambi.»

«Io aspetterei, prima di darmi per vinto» continuò Truls Rohk. «Abbiamo perso la nave e il suo equipaggio, ma non sappiamo cos'è successo a Panax, al tuo amico Highlander e agli altri. E non darei per spacciato il druido neanche se lo vedessi sotto sei piedi di terra: ha più vite di un gatto. Se è entrato nella torre, aveva un piano per uscirne. Lo conosco bene, ragazzo. Lo conosco da un sacco di tempo. Prima di fare una cosa, riflette a lungo. Non mi stupirei se fosse già libero e in cerca di noi.»

Bek non ne era molto convinto, ma gli rivolse un cenno d'assenso. «Che facciamo, adesso? Dove andiamo?»

Truls Rohk si alzò in piedi e l'ampio mantello lo ricoprì completamente, facendolo assomigliare a uno spettro, anche nella luce dell'alba.

«Devo tornare sui miei passi, per accertarmi che la Strega o i Mwellret non ci abbiano seguiti. Aspettami qui e non allontanarti.» S'interruppe. «A

meno che tu non sia in pericolo. In questo caso, nasconditi bene. Qualunque cosa succeda, non usare la magia. Non sei ancora pronto, senza di me.»

Fissò il ragazzo, gli rivolse un cenno d'avvertimento, poi si voltò e scomparve in mezzo agli alberi.

Bek sedette con la schiena contro una vecchia quercia da sughero e guardò il cielo rischiararsi a oriente con l'avanzare dell'alba. L'oscurità lasciò il posto all'aurora, e infine alla prima luce del mattino, e il cielo cambiò lentamente colore fra i varchi in mezzo agli alberi, invisibili nel buio ma ben distinguibili adesso. Ripensò al viaggio che l'aveva portato fin là e ai cambiamenti avvenuti in lui. Ricordava ciò che aveva pensato, la sera che Walker era comparso nelle Highlands, molti mesi prima, e gli aveva chiesto di prendere parte al viaggio: si era detto che se avesse accompagnato il druido la sua vita non sarebbe più stata la stessa, ma non avrebbe mai supposto di avere ragione fino a quel punto.

Chiuse gli occhi per qualche istante e cercò di ripensare alla vita a Leah, sull'Altopiano, a casa sua, ma non ci riuscì. Leah era troppo lontana, troppo distante dal presente, era poco più di un ricordo sbiadito in un passato che sembrava appartenere alla vita di un altro.

Lasciò perdere le Highlands e cercò invece di immaginare Grianne come sua sorella. Non solo di nome ma di fatto. Lei che lo accettava come fratello, che lo chiamava Bek. Ma nemmeno questa volta ci riuscì. Come Strega di Ilse, Grianne aveva spento vite e distrutto sogni. Aveva fatto cose che Bek non avrebbe mai accettato, per quanto fosse stata ingannata e per grande che fosse il suo pentimento. La vita di Grianne era intrisa di falsità e inganni, di una male orientata ricerca di vendetta, di isolamento e amarezza. Non poteva cancellare con un gesto il suo passato e ricominciare da zero. Non poteva diventare di punto in bianco una persona diversa solo perché glielo chiedeva il fratello. Aspettarselo era come credere a un lieto fine da favola: quel genere di conclusioni non era mai stato possibile. Qualunque cosa si aspettasse da lei, forse era al di là delle sue possibilità. Lui poteva tutt'al più sperare che lei accettasse la verità.

Tornò a vederla come gli era apparsa, ferma davanti a lui nelle vesti scure, severa e imperiosa. Impossibile che fosse felice. Aveva mai conosciuto un momento di allegria, da quando era stata rapita? Aveva mai riso?

Eppure doveva trovare il modo di riportarla a quello che era, alla bambina di quindici anni prima, al mondo che aveva abbandonato e che ora di-

sprezzava perché lo riteneva adatto ai deboli. Doveva aiutarla, anche se questo le avrebbe causato uno straziante dolore.

Ma come riuscirci, visto che con ogni probabilità Grianne avrebbe cercato di ucciderlo non appena l'avesse visto?

Rimpianse di non avere al fianco Quentin: con il suo modo pratico e diretto di affrontare le cose, il cugino riusciva sempre a vedere la strada più semplice, la cosa migliore da farsi. Chissà se Quentin era sopravvissuto alla battaglia di Castledown? Al pensiero che il cugino potesse essere morto, gli occhi gli si riempirono di lacrime. Non riusciva a immaginare la vita senza di lui, il suo confidente, il suo migliore amico. Quentin era stato così ansioso di prendere parte a quel viaggio, impaziente di vedere un'altra parte del mondo, di imparare qualcosa di nuovo dalla vita. E se quella curiosità l'aveva condannato?

Bek serrò i pugni per la disperazione e scrutò in mezzo agli alberi sempre più illuminati dal chiarore del nuovo giorno, mentre la sua determinazione si rafforzava. Doveva trovare Quentin ancora prima di trovare Walker, perché il cugino era il più importante dei due. Se erano abbandonati in quella terra straniera, se avevano perso la nave e i compagni, almeno avrebbero potuto aiutarsi. In ogni caso affrontare il futuro, per quanto terribile, senza il cugino a fianco gli risultava inconcepibile.

"Ognuno di voi si prenda cura dell'altro" si era raccomandato Coran Leah. E loro se l'erano giurato molto tempo prima, ad Arborlon, quando era ancora possibile rinunciare.

Sospirò. Almeno lui aveva Truls Rohk ad aiutarlo. Per strano e inquietante che fosse, il cambiatore di forma si era dimostrato un vero amico. Era rude e complesso come la sua vita, ma era forse il più capace e fidato di tutti coloro che erano partiti. In un certo modo, quel pensiero lo rassicurò e Bek si affidò a esso.

Soprattutto perché non aveva altro a cui affidarsi, dovette ammettere. A volte bisogna consolarsi con ciò che si ha.

Truls Rohk non rimase assente a lungo. La luce non aveva ancora scacciato le ultime ombre della notte quando Bek lo vide comparire tra gli alberi: una forma avvolta in un mantello nero, che camminava curva, con movimenti rapidi e furtivi.

«In piedi» gli ordinò a bassa voce, prendendolo per un braccio. «Tua sorella ci segue e fra un po' ci sarà addosso.»

Bek cercò di allontanare la paura dagli occhi e dalla gola, cercò di respirare con calma mentre guardava nella direzione da cui era giunto il cam-

biatore di forma. Poi si lanciarono di corsa in mezzo agli alberi e sparirono.

4

La Strega di Ilse si era già inoltrata nella foresta per un centinaio di iarde lasciandosi alle spalle Cree Bega e gli altri Mwellret, quando si fermò per sistemarsi la veste. Prese di tasca una lunga cordicella e se l'avvolse attorno alle spalle, poi la incrociò sul petto e la avvolse attorno alle gambe, fermando la veste che le impacciava i movimenti nel fitto sottobosco. Le vesti che indossava erano leggere ma robuste, e non si laceravano facilmente. Prevedendo di dover attraversare le sconnesse rovine di Castledown, aveva rinunciato ai sandali che portava abitualmente e si era infilata un paio di corti stivali con suola flessibile e robusta. Si era preparata a tutt'altro tipo di caccia, ma la sua preveggenza le era stata utile. Era già andata a caccia molte volte, anche se di prede diverse, e sapeva l'importanza di essere sempre pronta a tutto.

I suoi pensieri corsero per qualche istante ai giorni che aveva sepolto completamente finché il ragazzo non le era comparso di fronte. Quando era ancora Grianne Ohmsford, aveva trascorso molto tempo nei boschi e nelle colline attorno a casa, per imparare a usare il canto magico. Uno degli esercizi che compiva sempre era una sorta di ricerca delle tracce. Servendosi della magia, lei individuava il punto dov'era passato un animale e poi lo seguiva fino alla tana. Il suo canto, aveva scoperto, riusciva a rendere colorati il calore del corpo e i movimenti della preda quanto bastava a mostrare dov'era passata, se la pista non era troppo vecchia. Non leggeva le impronte o le tracce allo stesso modo degli Esploratori degli Elfi, ma la sua capacità di scoprire il calore e il movimento aveva la stessa efficacia. Era già molto abile in quel tipo di ricerca ancor prima di essere rapita.

Tornò a pensare al ragazzo. La preoccupava più di quanto volesse ammettere. Occhi e capelli erano come sarebbero stati quelli di Bek. Anche nei suoi movimenti e nelle espressioni del viso c'era qualcosa di familiare. E quell'accenno di magia che si era affacciato proprio all'ultimo era senza dubbio il canto magico. Nessuno poteva avere tutt'e tre quelle caratteristiche salvo Bek. Era pressoché impossibile. Quante probabilità c'erano? Quanto avrebbe dovuto cercare, il druido, per trovare una simile combinazione? Lei però dimenticava che Walker non poteva creare la magia e in-

fonderla come se fosse innata, trasformare la persona prescelta e ingannarla.

Bek non aveva mai dato segno di possedere il canto magico fino a quell'ultima mattina. Era un bambino normalissimo. Lei non aveva modo di sapere se anche lui era destinato a possedere la magia.

Lasciò da parte quei pensieri per chinarsi a controllare se si era legata bene le vesti. Scorse la pelle bianca dei polsi e delle caviglie, che non aveva mai preso la luce del sole: talmente bianca da sembrare iridescente in mezzo alle mutevoli ombre della foresta e nel pulviscolo dorato dell'alba. Dovette toccarsi per convincersi di essere reale: a volte aveva l'impressione di non esserlo, di essere fatta solo di sogni e di desideri, e che nulla di lei fosse solido e vero.

Strinse i denti. Era il ragazzo a farle venire quei pensieri. Una volta che l'avesse trovato, quei pensieri sarebbero scomparsi.

Riprese il cammino, senza sfilarsi il cappuccio, nascondendo il viso a occhi indiscreti. Con la veste legata attorno alle gambe, si fece strada in mezzo agli alberi, cantando sottovoce per individuare le tracce del cambiatore di forma e del ragazzo: le scopriva a ogni svolta, la loro strada era chiara come se fosse stata segnalata con i colori sulla corteccia degli alberi. Si mosse con rapidità: era abituata a camminare, a compiere lunghi viaggi a piedi, non solo sul dorso delle sue averle, un allenamento che risaliva a parecchi anni prima, quando sapeva che ne avrebbe avuto bisogno per sopravvivere. Il Morgawr si augurava che lei rimanesse sempre una bambina, meno minacciosa e più malleabile, ma fin dai primi anni Grianne aveva deciso di non farsi mai più cogliere impreparata. Presto o tardi sarebbe stata minacciata da qualcosa o qualcuno indurito da anni di vita nella foresta, e lei voleva essere pronta a tutto. Inoltre non voleva essere considerata una ragazzina, e neppure una donna, limitata in qualche modo dal suo sesso e da guardare senza timore.

No, pensò aggrottando la fronte, nessuno avrebbe osato pensare a lei come a una debole donna. Il Morgawr le aveva insegnato a usare la sua magia, ma lei si era addestrata nell'arte della sopravvivenza. Quando il suo maestro non c'era, cosa che accadeva abbastanza spesso, lei si metteva alla prova in modi che lui non conosceva. Usciva da sola spingendosi in territori pericolosi, a volte assai lontano dalla Malaterra. Viveva come un animale, seguendo le tracce delle prede e dando loro la caccia, e imparando dagli animali quello che sapevano. Grazie al canto magico, riusciva a parlare il loro linguaggio, a farsi accettare da loro, a farsi credere una di loro.

Occorrevano fatica e concentrazione e bastava un errore a portare al disastro. La sua magia era forte, ma un solo momento di disattenzione avrebbe consentito a un predatore di superare le sue difese. I gatti selvatici riuscivano a colpirti prima che te ne accorgessi. E le bestie mannare erano ancor più veloci.

Dopo avere percorso un breve tratto, scoprì una seconda presenza, che si sovrapponeva alla prima. Rallentò subito, facendosi cauta, e lesse le immagini e le tracce di calore e di movimento, temendo una trappola. Ma dopo qualche momento capì di che cosa si trattava. Il cambiatore di forma era tornato sui suoi passi per controllare se qualcuno lo seguiva, poi si era di nuovo diretto al punto dove aveva lasciato il ragazzo. Era probabile che l'avesse vista: era abile ed esperto, e abbastanza intelligente da capire che lei li avrebbe inseguiti. Perciò era tornato a controllare e poi era corso ad avvertire il suo protetto.

La Strega di Ilse si lanciò all'inseguimento, ansiosa di colmare la distanza con i due fuggitivi. Se era giunto abbastanza vicino da scoprire la sua presenza, il cambiatore di forma non poteva essere molto lontano. Le immagini rivelate dalla sua magia erano forti e inconfondibili. Non si era neppure preoccupato di nascondere le proprie tracce. Era fuggito, forse in preda alla paura perché si era accorto di quanto fosse breve la distanza tra loro. L'idea la fece sorridere. Era esattamente quanto voleva. Le persone spaventate e in preda al panico commettono errori. Il cambiatore di forma non ne commetteva in condizioni normali, ma adesso la situazione erano diversa.

Scese e risalì gole scoscese, percorse il crinale di basse colline coperte di querce e soffocate da arbusti, correndo a tutta velocità nelle aree aperte: la traccia era sempre più fresca. Nel cielo azzurro e senza nuvole il sole era già alto e si stava muovendo verso il mezzogiorno. La Strega inalò profondamente il tepore del sole e il fresco della foresta, ma pian piano il sudore cominciò a correrle sulla faccia e sul corpo sotto i vestiti. Si sentiva pervadere da sensazioni selvagge, familiari e benvenute. Come quando era a caccia, le pareva di essere una creatura ferina e indomita, pericolosissima. Avrebbe voluto gettare via gli abiti e cacciare come gli animali. Provava il desiderio di assaggiare il sangue.

Le immagini del ragazzo ricomparvero in un'ampia radura circondata da alti alberi e si ricongiunsero a quelle del cambiatore di forma. Con un brivido di eccitazione, la Strega di Ilse riprese l'inseguimento. Le immagini le dicevano che tutt'e due erano fuggiti di corsa. Il ragazzo sapeva che lei

stava arrivando, forse si chiedeva come salvarsi se lei l'avesse raggiunto. Senza dubbio avrebbe mentito, avrebbe raccontato di nuovo la sua storia, ma ormai doveva aver capito che non avrebbe potuto ingannarla una seconda volta. Doveva aver capito che la sua fine era vicina.

Poche centinaia di iarde, e li avrebbe raggiunti. Erano davanti a lei.

Ma tutt'a un tratto, quando entrò in un prato coperto di fiori selvatici azzurri e gialli che ondeggiavano al vento come la superficie del mare, la traccia scomparve. Per un momento non riuscì a crederci. Attraversò tutto il prato, incredula, cercando di capire cos'era successo. Poi si fermò. Le immagini erano riapparse, evidenti e chiare, ma erano dappertutto: sul prato, negli alberi, c'erano migliaia di guizzi di luce e di calore. Pareva che il cambiatore di forma e il ragazzo fossero dappertutto, che si fossero avviati in tutte le direzioni.

Non era possibile, naturalmente.

Perciò quelle non erano tracce reali.

Respirò a fondo per calmarsi, più volte. Infilò la mano sotto il cappuccio per togliersi dagli occhi una ciocca di capelli e guardò da un capo all'altro del prato, scrutò le ombre fra gli alberi, cercando altre tracce, ma non ne trovò. Il ragazzo e il suo protettore erano altrove, al sicuro e sempre più lontani a ogni istante che passava.

Nonostante tutto, fu costretta a sorridere. Aveva creduto che fossero in preda al panico, ma il cambiatore di forma e il ragazzo erano più astuti di quanto pensava. Una volta compreso che li avrebbe cercati servendosi della magia, avevano usato la loro. O, meglio, se leggeva bene i segni, il ragazzo aveva usato la sua. L'aveva usata per proiettare ovunque le loro immagini e disperderle in tutte le direzioni. La Strega di Ilse era in grado di selezionarle, di trovare le immagini vere, ma la cosa avrebbe richiesto tempo. Poi l'avrebbero fatto di nuovo, e ogni volta lei avrebbe dovuto perdere tempo per decifrare quel complicato indovinello e avrebbe perso terreno. Si auguravano, naturalmente, che lei non possedesse le capacità degli Esploratori e non potesse seguirli attraverso le tracce sul terreno, una volta privata della sua magia. E avevano ragione: la magia era la sola cosa che lei avesse, e doveva bastarle.

Si sedette a gambe incrociate, con la schiena appoggiata a una quercia e gli occhi persi sul prato, a riflettere. Non c'era fretta. Li avrebbe trovati: i loro espedienti non sarebbero riusciti a metterla fuori strada per molto tempo. Era importante non agire in fretta. Per qualche momento rimuginò sul significato di quanto stava accadendo. Il ragazzo e il suo protettore

fuggivano, ma dove? Era un territorio straniero, e non ne conoscevano né la geografia né gli abitanti. Il cambiatore di forma aveva di sicuro detto al ragazzo che la nave era fuori portata e che lei se n'era impadronita. Coloro che erano sbarcati con Walker erano morti o dispersi e il druido era scomparso. Una fuga offriva perciò solo una soluzione provvisoria ai loro problemi. Come intendevano usarla? Dove volevano andare, e a che scopo? Di sicuro non fuggivano alla cieca: il cambiatore di forma era troppo intelligente per farlo.

Si alzò lentamente, con le idee più chiare. Per il momento doveva rinunciare ad avere quelle risposte; se non li avesse presi, il fatto che si trovavano in un posto invece di un altro non avrebbe cambiato nulla, ma lei intendeva prenderli. Se la magia non poteva aiutarla in un modo, l'avrebbe aiutata in un altro.

Si mise in piedi ai margini della radura, si portò le mani a coppa ai lati della bocca e lanciò un grido basso e lungo, innaturale e inquietante, che si perse nella distanza. Lo ripeté per tre volte, attese un certo tempo e lanciò di nuovo il richiamo.

Il tempo passava lento, dalla radura giungevano soltanto i richiami degli uccelli e lo stormire delle foglie accarezzate dal vento. La Strega di Ilse non si mosse: continuò a tendere l'orecchio e a guardarsi attorno.

Poi una creatura uscì dagli alberi e si addentrò nell'erba dall'altra parte della radura schiacciando e piegando i fiori. La Strega di Ilse attese pazientemente che la creatura, appiattita sul terreno e nascosta dai fiori selvatici che si muovevano al suo passaggio, si avvicinasse a lei.

Quando fu a una decina di iarde e ormai era troppo tardi per fuggire, l'animale fece emergere lo stretto muso dal mare di verde, e fiutò il vento per trovare la fonte del richiamo che l'aveva fatto accorrere. Il lupo era diverso da quelli che la Strega di Ilse conosceva, molto più grande della razza che abitava nelle Quattro Terre, ma non aveva importanza. Era un randagio, scacciato dal branco, lei se ne accorse subito, solitario per natura e per scelta, e il suo muso era una maschera di pelo grigio e di tratti spigolosi; il suo corpo muscoloso era costellato di cicatrici. Era un predatore feroce e possedeva un'impareggiabile capacità istintiva di seguire le tracce che sarebbe stata utile a lei, una volta effettuate le necessarie trasformazioni.

Il lupo doveva aver compreso di essere in trappola e di non potersi liberare di quella magia, della voce che lo comandava, delle catene che la Strega gli aveva già avvolto attorno con il canto. Ma possedeva ancora volontà sufficiente per cercare di fuggire. Ringhiava, rizzava il pelo, cercava

di opporsi ai tentativi di lei di tenerlo schiavo e la guardava con odio, scoprendo le zanne. Lei gli concesse il suo momento di rabbia, poi si dedicò al compito di vincere la sua resistenza. A poco a poco domò tutti i suoi sforzi, imbrigliò la sua volontà, si impadronì del suo corpo e della sua mente.

Poi cominciò a rimodellarlo. Era una belva feroce e pericolosa, ma lei la voleva ancora più feroce; il cambiatore di forma era più forte di un lupo qualsiasi, per quanto feroce, e lei voleva che i rapporti di forza si invertissero. Voleva un caullo, una bestia di ossa e carne rimodellate, una creatura di magia, ricostruita dalla sua mano e obbediente soltanto a lei. Servendosi del canto magico, la cambiò in molte particolarità, sviluppando gli istinti predatori, la capacità di seguire le tracce e la resistenza. Aumentarne l'intelligenza era un compito troppo difficile, troppo complesso anche per lei. Ma poteva cambiarne la forma per adeguarla alle sue esigenze e lei non esitò, anche se l'animale guaiva e gemeva come un bambino.

Quando lei ebbe terminato, l'animale non aveva più la forza di muoversi e giaceva immobile sull'erba, ansimante e febbricitante. Tutt'intorno a lui, per tre o quattro iarde in ogni direzione, i fiori erano stati fatti a pezzi e scagliati lontano, il terreno era dilaniato dai solchi scavati dai suoi artigli mentre si contorceva per il dolore. La Strega di Ilse tenne fermo il caullo, poi lo fece dormire perché il suo corpo accettasse le modifiche e si calmasse. Rispondendo alla nuova tonalità del canto, gli occhi gialli si chiusero, il respiro rallentò e divenne più profondo e regolare. Dopo alcuni secondi dormiva profondamente.

La Strega di Ilse era esausta per lo sforzo, e si sedette per riposare. Le ore trascorsero, la mattina si prolungò nel pomeriggio. Dormì alla luce del sole, avvolta nella veste e con il capo coperto dal cappuccio, una piccola figura scura ai margini del terreno sconquassato, accanto alla bestia che dormiva. Il tempo scivolava via e la Strega sognò un bambino piccolo, con i capelli scuri e occhi incredibilmente azzurri, che la fissava nell'oscurità mentre la porta si chiudeva per sempre su di lui.

Si svegliò prima del caullo, messa in allerta dai suoi movimenti mentre usciva dal sonno. Con la magia pronta a entrare in azione, si alzò e attese che l'animale aprisse gli occhi. Quando gli vide sollevare la testa, gli ordinò di alzarsi. L'animale si mise in piedi barcollando, enorme e minaccioso alla luce del tramonto. Era il doppio della taglia di prima, aveva il collo più grosso e spalle possenti, il corpo rimodellato per lottare e correre. La sua testa era una massa compatta di ossa, di forma triangolare, dagli orec-

chi appuntite al muso. Quando aprì la bocca per respirare, comparvero due file di denti aguzzi e affilati come rasoi, capaci di dilaniare e fare a brandelli. Le zampe erano in proporzione più corte per dargli una salda postura, e le dita si erano allungate come quelle umane e terminavano con artigli ricurvi. Il corpo era coperto di pelo grigio, la pelle era dura come cuoio, in modo che le spine della vegetazione non fossero in grado di graffiarla. Dondolava prima su un piede e poi sull'altro, come se fosse ansioso di mettere alla prova la sua forza, e negli occhi lucenti di follia brillava un'inconfondibile sete di sangue.

La Strega lo guardò con attenzione, compiaciuta del proprio lavoro. Con l'aiuto di quella creatura, sarebbe riuscita a vincere le astuzie del cambiatore di forma e del suo giovane complice. Aveva imparato a creare i caulli quando faceva pratica della sua magia con il Morgawr. Ma aveva scoperto per conto suo la forma di quel caullo in particolare. Centinaia di anni prima ce n'era stato un altro, un mostro di Faerie che aveva inseguito e ucciso un druido. Lei non aveva bisogno dell'originale: la copia le era sufficiente.

«Instancabile» disse al caullo, che si voltò verso di lei e la guardò con attenzione. «Così devi essere per me, nella ricerca di coloro cui do la caccia. Inarrestabile.»

Le mascelle si aprirono in quello che avrebbe potuto essere un sorriso se l'animale fosse stato in grado di concepire cos'era, ma la Strega di Ilse ne fu soddisfatta. Se il caullo avesse fatto quello che lei voleva, avrebbe sorriso lei per tutt'e due.

Bek e Truls Rohk erano entrati in un prato pieno di fiori selvatici gialli e azzurri. Il ragazzo cominciava a essere stanco perché il cambiatore di forma aveva imposto un'andatura assai veloce. Il sudore gli colava lungo le guance e gli infradiciava la tunica. Il sole era alto e l'aria tiepida. Quando era giunto in centro alla radura, Truls Rohk si era fermato e s'era guardato attorno.

«Siamo abbastanza lontani» aveva detto. Sotto il cappuccio, la sua faccia devastata era invisibile anche in pieno giorno. Aveva guardato nella direzione da cui erano giunti. «Non possiamo correre per sempre. Prima o poi saremo troppo stanchi. Occorre fare qualcos'altro.»

Bek aveva ripreso fiato per qualche istante, poi aveva deglutito a vuoto. «Può darsi che rinunci a inseguirci, se continueremo a correre» aveva detto.

«Poco probabile» aveva risposto Truls Rohk. «Rifletti. Ha rinunciato a dare la caccia al druido, il suo nemico mortale, per inseguirti. Per causa tua ha rinunciato a tutti gli scopi per cui è partita. Tu pensi che non abbia ascoltato le tue parole, ma ho l'impressione che tu sia riuscito a far breccia. Almeno quanto basta per indurla a riflettere.»

Bek aveva scosso la testa. «A me non è sembrato.» Truls Rohk non pareva per nulla affaticato, il suo corpo era ancora composto e immobile dentro il mantello, senza un movimento, senza un sussulto.

«Ci segue con la sua magia, legge con essa il nostro passaggio. L'ho capito dal modo in cui camminava, a testa alta, lo sguardo in avanti. Non cercava tracce del nostro passaggio o impronte sul terreno.» Si era guardato attorno per studiare il territorio che li circondava. «Dobbiamo farle perdere le nostre tracce, ragazzo mio. Adesso, prima che sia troppo vicina perché qualcosa possa fermarla.»

Si era portato davanti a Bek e l'aveva fissato, enorme e minaccioso. «è ora che ti assuma qualche responsabilità. La tua magia contro la sua. Questa potrebbe essere la risposta. È ancora imprecisa e poco potente, ma possiamo impiegarla lo stesso. Stammi a sentire. Probabilmente legge il calore del nostro corpo, i nostri movimenti da un punto all'altro. Prova a vedere se riesci a farlo anche tu. Osservami con attenzione, quando sparisco, e seguimi con lo sguardo. Usa la voce, come hai fatto su Mephitic.»

Un istante dopo era scomparso, mentre Bek lo guardava, svanito come vapore. Il ragazzo aveva evocato la magia e l'aveva proiettata attorno a sé, cercandolo, ma non era successo nulla.

Il cambiatore di forma era ricomparso nello stesso punto dov'era scomparso. Bek era rimasto senza fiato per la sorpresa, poi aveva scosso con ira la testa. «Non funziona!» aveva detto, frustrato. «Non ci riesco!»

Truls Rohk si era avvicinato con aria minacciosa. «Brutta cosa per noi, vero? Prova ancora. Immagina di gettare una rete. Immagina di avvolgerla attorno a un'immagine. Non cercare me, cerca la mia ombra. Coraggio!»

Era scomparso di nuovo, e di nuovo Bek aveva evocato la magia e l'aveva lanciata. Questa volta aveva avuto maggiore successo. Aveva catturato qualche pezzo di Truls Rohk che si muoveva a zigzag, una presenza spettrale sospesa nell'aria del giorno.

«Meglio.» Il cambiatore di forma era di nuovo davanti a lui. «Prova ancora, ma tieni stretto un angolo della rete di magia e poi tirala, mio giovane pescatore.»

La terza volta, Bek aveva colto tutti i movimenti di Truls Rohk: una serie di immagini chiaramente definite, che si muovevano attorno a lui e poi tornavano indietro. Come ombre liberate dal regno dei morti, quelle immagini erano sospese nell'aria, una dietro l'altra, ciascuna in lento movimento per raggiungere la successiva, come una fila di corridori rallentati dalle sabbie mobili e dalla stanchezza.

Avevano continuato ad allenarsi con regolarità e infine il cambiatore di forma si era trasformato in modo da divenire uguale al ragazzo, e all'improvviso Bek aveva cominciato a proiettare la propria immagine e quella del cambiatore di forma, e si era visto replicato in tutte le direzioni. In breve tempo le immagini di Truls Rohk e del ragazzo avevano affollato la radura e lo spazio tra gli alberi, fino a confondere senza rimedio la pista.

«Vediamo come riuscirà a cavarsela» aveva brontolato Truls Rohk mentre guidava Bek in mezzo a quelle immagini e si avviava zigzagando verso alcune montagne, a est. «Più avanti, quando saremo vicino al fiume, lo faremo di nuovo.»

Avevano ripreso a correre, meno velocemente di prima, a un'andatura più ragionevole che il ragazzo riusciva a tenere con più facilità. Non si parlavano, ma si concentravano sul compito di mettere la massima distanza possibile tra loro e l'inseguitrice e di conservare le forze. Due altre volte si erano fermati a creare il depistaggio con le immagini e a confondere le tracce; una volta avevano attraversato un ruscello e un paio di volte erano tornati indietro per poi procedere ad angolo retto rispetto al precedente cammino, scegliendo terreni accidentati e rocciosi.

Si stava già avvicinando il tramonto quando infine si erano fermati per riposare e mangiare. La luce svaniva rapida a ovest, la foresta era già avvolta dalle ombre. I rapaci notturni si erano levati in volo e si stagliavano come ombre scure nel cielo che si andava oscurando. Bek li aveva guardati volare via e aveva rimpianto di non possedere le ali. Non aveva né cibo né acqua, ma Truls Rohk ne aveva portato, rifornimenti rubati sulla *Black Moclips:* il cambiatore di forma era pronto a tutte le evenienze, come sempre.

«Anche se non pensavo che si arrivasse a questo» aveva ammesso con aria cupa, porgendo al ragazzo l'otre dell'acqua.

Bek era esausto. Non era rimasto indietro nella corsa, ma i suoi muscoli erano stremati e tutto il corpo gli doleva. Era abituato alle lunghe camminate sui monti, ma non a correre per tanto tempo. La vita a bordo della *Jerle Shannara* l'aveva abituato alle fatiche prolungate, ma anche così la

sua resistenza aveva dei limiti e non si avvicinava neppure lontanamente a quella di Truls Rohk.

«Ci lascerà perdere adesso?» aveva chiesto speranzoso al cambiatore di forma, passandogli l'otre e addentando affamato la carne secca che il compagno gli aveva dato. «Non tornerà a cercare Walker?»

Il cambiatore di forma aveva riso piano. Avvolto nel mantello e nel cappuccio, la sua espressione e i suoi pensieri rimanevano indecifrabili. «Non credo che rinuncerà. Non è nel suo carattere. Troverà un altro modo per inseguirci. Ma continuerà a darci la caccia.»

Bek aveva sospirato con rassegnazione. «Presto o tardi dovrò affrontarla di nuovo. Non c'è modo di evitarlo.» Fissò la Spada di Shannara, posata accanto a lui. L'idea di usarla contro la sorella gli pareva folle e disperata.

«Può darsi. Ma prima dobbiamo risolvere altri problemi. Non possiamo limitarci a correre per sfuggire alla Strega. Anche se ci perdesse di vista o rinunciasse, dove ci troveremmo? In un punto indeterminato di un paese sconosciuto, senza una nave e senza amici, senza vettovaglie e senza armi, e senza un piano d'azione decente, ecco la nostra situazione. Non certo piacevole.»

«Dobbiamo tornare a cercare Quentin e gli altri» aveva risposto subito Bek, convinto che fosse la scelta giusta. «Dobbiamo aiutarli come possiamo. Dobbiamo cercare Walker.»

Pareva una proposta così ovvia e logica che le parole gli erano uscite dalle labbra prima di pensare agli ostacoli che la rendevano ridicola. Anche con la loro magia e con l'esperienza e l'abilità del cambiatore di forma, erano solo due uomini, anzi, si era corretto, un uomo e un ragazzo. Non avevano idea di dove fossero i loro amici. Potevano soltanto cercarli a piedi, e non era certo il mezzo migliore per compiere una ricerca di quella portata. I loro nemici li superavano nella proporzione di quindici a uno, senza contare il misterioso guardiano del tesoro che viveva nel sottosuolo di Castledown.

Truls Rohk non aveva fatto commenti. Si era limitato a guardare il ragazzo dall'ombra del cappuccio.

Bek si era schiarito la gola. «E va bene. Non possiamo farlo da soli. Dobbiamo trovare aiuto.»

Il cambiatore di forma aveva annuito. «Stai imparando, ragazzo. Che tipo di aiuto?»

«Qualcuno che colmi lo svantaggio quando torneremo ad affrontare la Strega di Ilse e i Mwellret e chiunque altri ci aspetti.»

«Certo, ma anche qualcuno che conosca il modo di aggirare i granchi meccanici che stanno a guardia delle rovine e proteggono il tesoro cercato da Walker.» Truls Rohk aveva riso con amarezza. «Non pensare neppure per un momento che il druido, sempre che sia ancora vivo, rinunci al tesoro.»

Bek aveva pensato a tutte le fatiche che l'equipaggio della *Jerle Shannara* aveva sopportato per giungere fin là, a quanto era stato promesso e a quanto era stato perduto. Aveva pensato a quanto aveva rischiato Walker, la vita e la reputazione. Truls Rohk aveva ragione. Il druido avrebbe preferito morire che tornare indietro, data la posta in palio. Dal poco che sapeva di Walker, era sicuro che se il druido non fosse riuscito a ottenere il sostegno degli Elfi per ricostituire a Paranor un Consiglio dei Druidi non avrebbe più avuto alcun interesse nella vita. Era il solo scopo cui si fosse dedicato, la sola cosa che ormai gli importasse. Per tutta la sua vita di druido aveva cercato quel sostegno, Bek l'aveva saputo dalle conversazioni con il druido stesso e con Ahren Elessedil. Walker aveva legato il proprio destino a quel viaggio, al recupero delle Pietre Magiche e al ritrovamento del tesoro indicato sulla mappa del naufrago.

E non erano tutti legati al druido, Bek come gli altri? Il loro destino non era inestricabilmente intrecciato al suo?

«Dormi un'ora, poi ripartiremo.» Truls Rohk sedeva di fronte a lui con le braccia incrociate; la peluria sui polsi luccicava come quella di un animale, pareva di fili d'argento. «Faccio la guardia io.»

Bek aveva annuito senza parlare. Meglio un'ora che niente. Per un momento aveva guardato dietro di sé, nella direzione da cui erano venuti, dove si trovavano i suoi compagni e la Strega di Ilse, persi in qualche punto nel buio.

"Siate forti" aveva augurato in silenzio a tutti. Anche a Grianne.

5

A qualche decina di miglia da loro, in mezzo alle montagne coperte di ghiaccio che proteggevano la costa della penisola, racchiusa fra le strapiombanti pareti della gola che convogliava fino allo Spartiacque Azzurro il ghiaccio disciolto, la *Jerle Shannara* andava alla deriva, in solitaria maestosità. Senza guida e senza equipaggio, con le vele a pezzi, cavalcava i mulinelli e le raffiche dei venti che spazzavano la gola ululando e si avvicinava sempre più alle colonne di ghiaccio che ostruivano l'uscita. Sopra

di essa le nubi si mischiavano alla nebbia che si levava dai ghiacci e agli spruzzi dell'acqua che si abbatteva contro le rocce sottostanti. Le averle volavano in cerchio e si tuffavano in picchiata appena al di là del sartiame, guardando con avidità, e a ogni passaggio si avvicinavano sempre più ai corpi distesi sul ponte. L'eco delle loro strida faceva da lugubre contrappunto al rumore della risacca e al fischio del vento.

Davanti alla nave, e sempre più vicine a ogni capriccio del vento, le colonne di ghiaccio erano in attesa di riprendere la preda che era loro sfuggita all'andata. Continuavano ad avvicinarsi e a staccarsi, come mascelle ansiose di frantumare il legno e il metallo e di ridurre l'equipaggio a un mucchio di ossa stritolate.

Stordita e dolorante, a malapena cosciente, Rue Meridian pendeva da una cima di sicurezza, una dozzina di iarde al di sotto della poppa della nave. Si teneva aggrappata con le ultime forze che le rimanevano, troppo esausta per fare qualcosa di più. Dal braccio sinistro ferito rivoletti di sangue le scorrevano sul fianco e aveva perso la sensibilità alla gamba destra. Il vento le fischiava nelle orecchie e le gelava la pelle. Aveva i capelli coperti di brina e i vestiti irrigiditi dal gelo.

Gli avvenimenti dell'ultimo quarto d'ora erano una confusione di ricordi e di emozioni frammentarie. Aveva lottato con il mwellret, e poi, tutt'e due feriti, erano scivolati verso il parapetto della nave, sempre più veloci e incapaci di fermarsi. Il parapetto, già scheggiato da un pennone abbattuto dal vento, si era spezzato quando il mwellret l'aveva colpito per primo assorbendo l'urto dell'impatto, ed era andato in frantumi mentre tutt'e due finivano fuoribordo.

Sembrava che per lei fosse giunta la fine. La nave era a qualche centinaio di iarde di quota e sotto di essa c'erano solo rocce e rapide. Ma negli ultimi istanti Rue Meridian aveva avuto la presenza di spirito di allontanare da sé il mwellret con un calcio e di cercare qualcosa a cui aggrapparsi. Per sua fortuna, aveva afferrato una delle cime di salvataggio agganciate al bordo del parapetto. La caduta era stata rallentata così bruscamente che si era quasi slogata le braccia, mentre le mani si scorticavano scendendo lungo la cima fino ad arrivare a un nodo che l'aveva fermata. Aggrappata alla cima, sbatacchiata qua e là dal vento, intontita ma in salvo, aveva guardato il mwellret precipitare verso le rocce.

Ma subito la paura e il freddo le avevano tolto le forze. Non era più riuscita a muoversi, inchiodata al cielo come un insetto su un foglio di carta, abbarbicata alla cima e sul punto di perdere i sensi. Continuava a dirsi che

presto avrebbe trovato la forza di muoversi, di risalire a bordo, o che qualcuno l'avrebbe tirata su. Riusciva soltanto a pensare alle vie di salvezza impossibili, ma non era in grado di fare nulla per salvarsi.

Una parte della sua mente, però, si rendeva conto del pericolo e del poco tempo che le rimaneva. La *Jerle Shannara* continuava ad avvicinarsi alle colonne di ghiaccio e una volta che le avesse raggiunte non si sarebbe più salvata. Dalla nave nessuno l'avrebbe aiutata. Quelli che erano sul ponte erano morti, Furl Hawken tra loro. Quelli sottocoperta erano chiusi nelle cabine e non erano in grado di uscirne, altrimenti l'avrebbero già fatto. Suo fratello Redden Alt Mer, il costruttore della nave Spanner Frew, i suoi amici, i Corsari della sua patria, tutti intrappolati e inermi, alla merce degli elementi: la loro fine era certa.

Nessuno l'avrebbe aiutata.

Nessuno avrebbe aiutato i suoi amici.

A meno che non facesse qualcosa lei, e subito.

Con uno sforzo sovrumano riuscì a staccare una mano gelata dalla cima e a sollevarsi di un piccolo tratto. Lo sforzo le procurò spasmodiche fitte di dolore in tutto il corpo e sortì l'effetto di farla uscire da quella specie di letargo. Senza badare al freddo e al dolore, si tirò su, staccò l'altra mano e trovò una nuova presa. Sentì il calore del sangue che le scorreva sotto gli abiti ghiacciati: evidentemente il suo corpo conservava ancora una piccola quantità di calore. Stava per morire congelata, comprese, sospesa nell'aria e bersagliata dal vento che soffiava dai ghiacciai. Si costrinse a sollevarsi ancora, una mano sopra l'altra, e ogni palmo di cima guadagnato era una prova straziante. Si guardava attorno attraverso le palpebre bordate di ghiaccio. Era chiusa tra i ghiacciai, che incappucciavano montagne e scogliere e si perdevano in mezzo alla nebbia e alle nubi. La neve la colpiva con ondate di fiocchi che lasciavano scorgere le colonne di ghiaccio, mastodonti in lento movimento sullo sfondo bianco, e la luce che si rifletteva sulla loro superficie aveva riflessi azzurri. Cupi schianti e raccapriccianti scricchiolii contrassegnavano il loro avvicinarsi, le collisioni e il ritrarsi, e lei sentiva nella mente il peso della loro pressione.

"Vai!" ordinò a se stessa.

Risalì un nuovo tratto di corda, sempre più dolorante ed esausta, ancora disperatamente lontana dal parapetto infranto che doveva raggiungere, e venne presa dalla sfiducia. Non sarebbe mai riuscita ad arrivare in tempo. Aveva compiuto qualche progresso? Era davvero salita? Si sentiva così debole e indifesa che una parte di lei voleva soltanto lasciarsi andare, per-

ché così, in pochi istanti, tutto sarebbe finito. Sarebbe stato facile. Non avrebbe provato alcun dolore. Il freddo e le ferite non l'avrebbero più tormentata, e anche la disperazione l'avrebbe abbandonata. Era così facile: bastava allentare per un istante le mani stanche...

«Codarda!»

Gridò la parola nel vento. Cosa le veniva in mente? Lei apparteneva ai Corsari, e i Corsari imparavano soprattutto una cosa: resistere. Resistere richiedeva sacrificio, ma dava in cambio la vita. Resistere era sempre la scelta più dura, ma dava l'esatta misura di un cuore. Lei non avrebbe mollato, si disse. No!

"Resta in vita! Continua a salire!"

Abbassò il mento sul petto e mise una mano sopra l'altra, sollevandosi pollice dopo pollice, spanna dopo spanna, e rifiutando di fermarsi. Il suo corpo gridava protestando e il vento e il gelo parevano accanirsi contro di lei con maggiore ferocia ostacolando la sua fatica. I capelli irrigiditi dal ghiaccio le sferzavano la faccia. Fece appello a ogni possibile fonte d'ispirazione per costringersi ad andare avanti. Pensò che il fratello e gli altri Corsari, intrappolati nella nave, dipendevano da lei. Pensò a Walker abbandonato a terra con gli altri della sua squadra, incluso il suo giovane amico Bek. A Furl Hawken, morto per salvarla. Alla Strega di Ilse e ai suoi Mwellret, che non avrebbero mai pagato per quanto avevano fatto se lei fosse morta.

"Per le Ombre!"

Si accorse di piangere: le lacrime gelavano contro la pelle della sua faccia e le offuscavano la vista, impedendole di capire la distanza che aveva percorso. Stringeva le mascelle così forte che le dolevano i denti. Aveva i crampi alla schiena per la penosità della salita. Non poteva resistere per molto, e lo sapeva. Intanto alzava una mano sopra l'altra e afferrava la cima, poi di nuovo alzava una mano...

Urlò di dolore quanto il vento la scagliò contro lo scafo della nave, l'impatto le tolse il fiato e mentre rimbalzava lontano per poco non perse la presa. Poi capì il significato di quell'impatto e alzò lo sguardo. Lo squarcio nel parapetto era giusto sopra di lei. Raddoppiò gli sforzi e si issò fino al ponte, afferrò un tratto di parapetto ancora saldo e in pochi attimi si trovò sulle assi della tolda, al sicuro.

Per qualche istante rimase distesa sotto la sferza della pioggia gelida, e fissò la distesa di nubi e nebbia del cielo sopra di lei, esausta ma trionfante. Non poteva ancora riposare, non ne aveva il tempo. Rotolò su un fianco

e guardò oltre i corpi stesi sul ponte, oltre le vele squarciate e i pennoni caduti cercando il boccaporto. Non riuscì ad alzarsi in piedi e fu costretta a strisciare, lottando per non perdere conoscenza. Il boccaporto era aperto e lei si lasciò scivolare sulla scaletta, ma a metà strada perse la presa e cadde sul ponte delle cabine. Era talmente indolenzita che non riuscì a capire se si fosse rotta qualche osso. La sola cosa che sentiva distintamente era il ruggito del vento.

"Alzati!"

Appoggiandosi alla parete, riuscì ad alzarsi in piedi, e tornò a sentire il dolore alla gamba, mentre la ferita al braccio riprendeva a sanguinare. Quanto sangue aveva perso? Il corridoio era vuoto e buio, ma le parve di udire alcune voci che chiamavano. Cercò di chiamare a sua volta, ma non riuscì a farsi sentire in mezzo al ruggito del vento. Si avviò barcollando lungo il corridoio, contro la parete, cercando di dirigersi verso le voci. Le parve di udire il proprio nome un paio di volte, ma non poté esserne certa. Un fiotto di sangue le riempì la bocca, caldo e denso, e lo deglutì per evitare che andasse nei polmoni. Si sentiva la testa leggera e tutto pareva girarle intorno.

La nave sobbalzò, colpita da una raffica di vento, e Rue Meridian cadde e fu sbattuta prima contro una parete e poi contro l'altra con tanta violenza che le si mozzò il fiato e lei si afflosciò inerte. Giacque boccheggiando in cerca d'aria, sull'orlo dell'incoscienza, mentre il mondo le vorticava attorno. Cercò di sollevarsi, ma scoprì di non avere più forze. Era finita. Erano finiti tutti.

Chiuse gli occhi per allontanare il dolore, la pena, e cercò nella mente le facce di quanti erano in trappola a poche iarde da lei. Le trovò, trovò anche quella di Hawk. Udì le loro voci chiamare il suo nome in altri luoghi, in altri tempi. Sorrise.

La *Jerle Shannara* sobbalzò di nuovo sotto la sferza del vento e lei si disse: "Non sono affatto pronta a morire!".

In qualche modo riuscì ad alzarsi, anche se non capì mai come avesse fatto o quanto tempo le fosse occorso. Esausta e piangente, coperta di sangue, si trascinò fino alla porta della prima cabina. Tirò e tirò il chiavistello, mentre dall'interno le voci si facevano sempre più forti, ma la porta si rifiutò di muoversi. Gridando di collera e frustrazione, picchiò i pugni sul legno, finché non si accorse che a impedire l'apertura della porta non era il chiavistello, ma la sbarra. Ansimando per riprendere fiato, con le ultime

forze che le rimanevano sollevò la sbarra, spalancò la pesante porta e svenne.

Quando si svegliò, la prima immagine che le comparve davanti agli occhi fu quella del fratello.

«Siamo ancora vivi?» gli chiese, faticando ad articolare le parole. «Direi di no.»

Lui le rivolse un sorriso dispiaciuto. «Sei abbastanza vicina alla verità, almeno nel tuo caso. Comunque, sì, siamo ancora vivi, anche se per un pelo. Sarà più semplice per tutti se la prossima volta verrai a salvarci con maggiore sollecitudine.»

Lei cercò di ridere, ma non ci riuscì. «Cercherò di non ricordarmene» rispose.

Redden Alt Mer andò a prendere un otre d'acqua, riempì una tazza e sollevò la testa della sorella in modo che potesse bere. La lasciò bere adagio, a piccoli sorsi. La mano ferma del fratello dietro la nuca era gentile e rassicurante.

Quando ebbe finito, le abbassò la testa e tornò a sedere accanto a lei. «Come dicevo, c'è mancato poco, meno di quello che avrei voluto. Ci hanno chiusi in due stanze, tutti tranne te e Hawk. Hanno messo la sbarra e non siamo riusciti a liberarci. Le abbiamo provate tutte per sollevarla e abbattere la porta, ma non è stato possibile. Abbiamo sentito la tempesta e capito che era assai forte e che la nave andava alla deriva. All'inizio c'erano dei Mwellret a sorvegliarci, poi se ne sono andati e non capivamo cosa stesse succedendo.»

Lei chiuse gli occhi e rivide ogni cosa. Furl Hawken che usava il pugnale per aprire la porta della cabina, priva di sbarra. La lotta con il mwellret nel corridoio. La corsa fino al ponte, dove c'erano altri Mwellret e due marinai della Federazione. La nave fuori controllo, che roteava selvaggiamente spinta dal vento del canyon verso le colonne di ghiaccio, la lotta contro gli aggressori. Furl Hawken che dava la vita per salvarla. La caduta nel vuoto, aggrappata alla cima, e la lunga risalita.

«Dopo che ci hai liberati» riprese Big Red «siamo corsi sul ponte e abbiamo visto quanto eravamo vicini alla Macina.» Scosse la testa e strinse le labbra. «C'eravamo quasi finiti dentro. La cabina di pilotaggio era distrutta, il timone non funzionava, le vele erano a pezzi, le sartie volavano dappertutto, i pennoni erano spezzati e anche un paio di valvole erano distrutte, ma avresti dovuto vedere Spanner Frew e gli altri. In pochi secondi

erano tutti al lavoro sul ponte, toglievano le valvole rotte, rimettevano a posto i tubi radianti, collegavano le vele-luce rimanenti per fornirci un minimo di manovrabilità. Sai com'era lassù, tutto che ballava, il vento così forte da scagliarti fuoribordo se non facevi attenzione, e anche se la facevi.»

Lei annuì e lo fissò: «Lo so. Ci sono stata».

«Nonostante il vento, due uomini sono saliti sugli alberi senza preoccuparsi del pericolo. Kelson Riat per poco non è stato colpito alla testa da un pennone che si era sganciato e Jahnon Pakabbon è stato ferito al braccio da una scheggia, ma nessuno ha lasciato il suo posto. In pochi minuti la nave era di nuovo in grado di muoversi. Io avevo rimesso in ordine i comandi, ma i cavi erano spezzati e abbiamo dovuto fare tutte le manovre a mano. Abbiamo usato l'energia contenuta nei tubi per raddrizzare la nave, allontanarla dalle colonne di ghiaccio e riportarla verso il fondo del canyon. Il vento ci è stato sempre contrario, soffiava dalla gola e dalle montagne e cercava di spingerci indietro. Ma questa è una buona nave, Little Red. La *Jerle Shannara* è la migliore. Si è fatta strada tra le fauci del vento e gli ha tenuto testa finché non abbiamo trovato una zona di bonaccia dove fermarci.»

Si dondolò sulla sedia, ridendo come un ragazzino. «Anche Spanner Frew imprecava contro il vento, stando al suo posto di timoniere benché i comandi non funzionassero. Il vecchio Barba Nera ha lottato per la nave come ciascuno di noi: per lui è come una figlia che ha visto crescere e non intende perdere. Non ti pare?»

Rue Meridian sorrise con lui. La sua allegria era contagiosa, e il sollievo le permetteva di sopportare meglio il dolore. Si guardò attorno. Si trovava in una delle cuccette nella cabina del guaritore. La luce del giorno entrava dall'oblò, calda e rassicurante. Cercò di muoversi ma il suo corpo non pareva intenzionato a ubbidirle.

«Sono tutta intera?» chiese, in tono preoccupato.

«A parte qualche brutta ferita e qualche grosso livido.» La guardò inarcando un sopracciglio. «Devi aver fatto una brutta battaglia, su quel ponte. Tu e Hawk.»

Lei continuò a cercare di muovere le mani e i piedi, senza rispondere. Alla fine sentì un leggero formicolio alle estremità, in mezzo agli spasmi di dolore che le giungevano da tutto il corpo. Respirò di sollievo e guardò il fratello. «Furl Hawken è morto per salvarmi» disse. «Probabilmente l'a-

vrete già capito. Non ce l'avrei fatta, senza di lui. Nessuno di noi ce l'avrebbe fatta. Non riesco a credere che non ci sia più.»

Il fratello annuì. «Neanch'io. È sempre stato con noi. Non avevo mai pensato di poterlo perdere.» Sospirò. «Hai voglia di raccontarmi cos'è successo? Potrebbe aiutarci un po' tutt'e due.»

Lei si prese il tempo necessario, interrompendosi una volta per farsi dare dell'acqua, e gli raccontò tutto ciò che era successo da quando si era svegliata a quando li aveva liberati nella cabina. Non gli nascose nulla, si costrinse a ricordare ogni cosa, in particolare tutto ciò che riguardava Furl Hawken. Le costò una notevole fatica, e quando ebbe finito era stremata.

A tutta prima, Redden Alt Mer non disse nulla, si limitò ad annuire. Poi si alzò e si accostò all'oblò per guardare fuori. Lei pianse un poco, quando il fratello le ebbe voltato la schiena, senza lacrime, senza gemiti, con piccoli singhiozzi pressoché impercettibili che Big Red non potesse udire, o quanto meno fingere di non udire.

Quando il fratello si voltò di nuovo verso di lei, Little Red si era ripresa. «Era tutto ciò che dev'essere uno di noi Corsari» la consolò il fratello. «Adesso questa considerazione non ci aiuta molto, ma in futuro, ogni volta che ci sarà da prendere una decisione importante, penso che scopriremo dentro di noi una parte di lui, che ci spingerà a essere forti, coraggiosi e giusti come lui.»

Rue Meridian si addormentò non appena il fratello le ebbe detto queste parole. Chiuse gli occhi senza quasi rendersene conto e dormì di un sonno profondo, senza sogni. Quando si destò, la cabina era al buio, rischiarato solo da una piccola candela accanto al letto; il sole che penetrava dall'oblò era scomparso. Si sentiva più in forze, anche se i dolori delle ferite erano molto più intensi. Riuscì ad appoggiarsi su un gomito e bevve dalla tazza posata sul tavolino, accanto a lei. La *Jerle Shannara* volava senza scosse, il movimento era appena percettibile. A bordo tutto taceva: doveva essere notte fonda, e quasi tutti dormivano. Ma dove si trovavano? Quanta strada avevano fatto da quando lei si era addormentata? Se stava a letto non aveva modo di saperlo.

A fatica si mise a sedere sulla cuccetta e cercò di alzarsi in piedi, ma perse l'equilibrio e fece cadere la tazza quando si afferrò al tavolino, prima di finire di nuovo sul materasso. Il rumore fu assai forte e qualche istante dopo comparve Big Red. Era a torso nudo e chiaramente era stato destato dal rumore.

«Alcuni di noi vorrebbero dormire, sorellina cara» mormorò, aiutandola a infilarsi sotto le coperte. «E poi, cosa credevi di fare? Ti occorrerà ancora un paio di giorni prima di poterti muovere, se non di più.»

Lei annuì. «Sono più debole di quanto credevo.»

«Hai perso molto sangue, se posso dire di conoscere le ferite. E non puoi pretendere di recuperarlo in un attimo. NÉ di guarire le tue ferite in mezza giornata. Perciò cerca di essere ragionevole. Alcune cose puoi farle nell'immediato futuro, altre no.»

«Ho bisogno di un bagno. Puzzo.»

Lui sogghignò e si sedette su uno sgabello. «Posso aiutarti io, ma nessuno avrebbe osato farlo mentre eri priva di sensi, lasciamelo dire. Neppure Spanner Frew. Sanno cosa pensi di chi ti tocca.»

Lei strinse le labbra. «Non sanno proprio niente di me. Credono di sapere.» Lo disse irata, con amarezza. Poi s'impose di vincere la collera. «Torna a letto. Scusa se ti ho svegliato.»

Big Red si strinse nelle spalle, i suoi lunghi capelli spettinati brillarono di riflessi rossi alla luce della candela. «Be', ormai sono in piedi, perciò tanto vale che mi fermi a parlare un po' con te. Il bagno può aspettare fino a domani. Non ho nessuna voglia di portare in giro un catino e l'acqua calda al buio.»

Lei gli sorrise. «Posso aspettare.» Si pentiva della collera di poco prima. Era fuori luogo e mal diretta. Il fratello cercava solo di aiutare. «Questa notte mi sento meglio» aggiunse.

«Hai già un aspetto migliore. Tutti erano preoccupati.»

«Da quanto tempo sono a letto?»

«Due giorni.»

Lei lo guardò stupita. «Così tanto? Pensavo molto meno.» Inspirò a fondo. «Dove siamo, adesso? Siamo vicino al punto dove abbiamo lasciato gli altri? Siamo tornati a prenderli, vero? Dobbiamo avvertirli della Strega di Ilse.»

Big Red sorrise. «Vedo che stai meglio. Sei pronta ad alzarti e a buttarti in un'altra battaglia, vero?» Scosse la testa e la guardò con grande serietà. «Le cose non sono così semplici, Little Red. Non siamo diretti verso l'interno, per raggiungere la squadra del druido. Stiamo andando verso la costa e i Cavalieri del Wing Hove. Facciamo quello che ci è stato ordinato di fare.»

Vide la collera negli occhi di lei e aggiunse: «Non dire nulla di cui potresti pentirti. Non ho fatto questa scelta perché mi piaceva, ma perché era

l'unica sensata. Credi che non voglia saldare i conti con la Strega? E chiudere quei Mwellret in una cabina come hanno fatto con noi? Neanche a me piace l'idea che siano liberi di andare in giro a fare danno. E non mi piace l'idea di abbandonare Walker e gli altri. Ma la *Jerle Shannara* è a pezzi. Possiamo riparare le vele-luce e i tubi radianti, sostituire le valvole di Parse e rimontare i cristalli di diapso. Possiamo riportare la nave a tre quarti della normale potenza. Ma abbiamo perso molti pennoni e due alberi sono danneggiati. Siamo ridotti male. Non siamo in grado di affrontare una battaglia, soprattutto contro la *Black Moclips.* Non siamo neppure in grado di sfuggirle, nel caso ci avvistasse. Fare rotta verso l'interno in questo momento sarebbe insensato. Non saremmo granché utili ai nostri compagni se ci facessimo distruggere o se fossimo catturati una seconda volta, non pensi?».

Rue Meridian continuava a guardarlo con ira. «Perciò li abbandoniamo e basta?» ribatté.

«Li abbiamo già abbandonati quando il druido ci ha ordinato di allontanarci dal lago. Walker conosceva i rischi quando ci ha mandati via. Se fossimo usciti dal canale prima che la *Black Moclips* ci trovasse, la nave della Strega di Ilse sarebbe arrivata ugualmente al lago. Walker lo sapeva. Aveva ben presente la possibilità.»

Lei scosse la testa con ostinazione. «Noi siamo la loro ancora di salvezza! Non possono sopravvivere senza di noi! E se qualcosa andasse storto?»

«Non essere così pronta a sottovalutare quello che possono o non possono fare senza di noi. Qualcosa è già andato storto, ma a noi. E siamo sopravvissuti, vero? Da' loro un po' di credito.»

Si fissarono in silenzio per un istante, con fermezza. Fu Rue Meridian a cedere per prima. «Non sono Corsari» obiettò a bassa voce.

Il fratello sorrise a dispetto di se stesso. «Certo. Ma hanno anche loro degli assi nella manica e buone possibilità di resistere finché non riusciremo a tornare. Cosa che intendo fare, Little Red, se solo avrai un po' di fede in me.» Si sporse in avanti, appoggiando i gomiti sulle ginocchia. «Ora ci dirigiamo alla costa per riparare la nave e curarci le ferite. Se vogliamo mettere nel sacco la Strega di Ilse e i suoi Mwellret e magari ingaggiare battaglia con la *Black Moclips,* dobbiamo essere nella forma migliore. Forse non si arriverà a tanto, se saremo fortunati, ma non possiamo affidarci alla fortuna. Per uscire da questo pasticcio, dobbiamo segnare la rotta dell'andata e del ritorno, come ci ha chiesto il druido, e riprendere i con-

tatti con i Cavalieri del Wing Hove. E mentre la nave è in riparazione e tu guarisci, io volerò fino a Castledown con Hunter Predd per vedere cos'è successo ai nostri amici ed eventualmente dare loro una mano.»

Rue Meridian sorrise. «Questo è il Big Red che conosco. Quello che non sta ad aspettare che le cose succedano. Ma dobbiamo ancora stabilire chi parte e chi rimane indietro a curarsi le ferite.»

Lui scosse la testa. «A volte penso che tu abbia meno buonsenso di una zanzara. Ti senti indistruttibile, vero? Un minuto prima sei mezzo morta e un minuto dopo sei guarita e vuoi partire al salvataggio di quei poveri sfortunati che hanno tanto bisogno di te? Per tutte le Ombre! È un miracolo che tu sia sopravvissuta fino a oggi. Be', ne parleremo.»

Si alzò. «Ma basta chiacchiere, per oggi. Vado a dormire ancora un paio d'ore, prima dell'alba e del lavoro. Faresti bene a dormire qualche ora anche tu. Lascia stare il passato e il futuro e vivi nel presente, come noi.» Si avviò verso la porta e le rivolse un cenno di saluto. «Dormi bene, Little Red.»

Si allontanò senza guardarsi alle spalle e chiuse piano la porta. Lei fissò a lungo la porta chiusa pensando che, nonostante tutti i suoi difetti, non c'era nessuno migliore di suo fratello. Qualunque cosa li attendesse, preferiva affrontarla con lui che con chiunque altri. Dicevano che Redden Alt Mer era fortunato. Avevano ragione, ma c'era ben di più. Aveva cuore. Trovava sempre la maniera per riuscire, perché non accettava che le cose potessero andare diversamente. Era il corsaro dentro di lui. Definiva la sua identità.

Per qualche istante pensò a coloro che erano intrappolati a terra, a Walker e agli altri, chiedendosi cos'avrebbero fatto senza i Corsari a cui ricorrere. Big Red poteva dire quello che voleva, ma a lei non piaceva l'idea di abbandonarli, neppure per il tempo occorrente per raggiungere la costa e trovare i Cavalieri del Wing Hove. Erano un gruppo forte ed esperto, a parte Bek, la veggente e un paio d'altri, che avevano più talento che esperienza, ma anche i Cacciatori Elfi correvano un grave pericolo, a piedi e lontano dalla nave. Soprattutto con la Strega di Ilse e i suoi Mwellret a dar loro la caccia.

Pensò un'ultima volta a Furl Hawken. "Qualcuno pagherà per quello che ti è successo" gli promise dentro di sé. "Molto presto presenterò il conto a chi ti ha ucciso."

Senza accorgersene, riprese a piangere.

«Addio, Hawk» sussurrò all'oscurità.

Qualche istante più tardi era già addormentata.

6

Quando Panax gli toccò una spalla per metterlo in guardia, Quentin Leah si piegò sulle ginocchia e si immobilizzò per meglio scrutare la foschia davanti a loro. Sentì dietro di sé il respiro del nano.

«Da quella parte» bisbigliò Panax. «Dietro l'angolo di quella costruzione, nelle macerie.»

Quentin strinse l'impugnatura della Spada di Leah, poi allentò la presa. "No, non evocare la magia" si disse. "Richiameresti la loro attenzione." Il suo cuore aveva accelerato i battiti. Attorno a lui ogni cosa pareva immobile: non un suono, non un movimento, come se la città e i suoi micidiali abitanti attendessero con lui. Era coperto di polvere, di sudore e di sangue e ogni muscolo gli doleva per la fatica. Era graffiato e ammaccato dappertutto e le ferite al fianco sinistro gli avevano tagliato pelle e muscoli fino alle costole. Accanto a loro, nascosti dietro alcuni cespugli cresciuti tra le pietre spezzate, Kian e Wye osservavano a loro volta le rovine, in attesa del suo segnale. Quentin era il loro capo, adesso, la loro ultima speranza. Senza di lui sarebbero morti tutti. Morti come tanti loro compagni.

Quentin guardò il punto che Panax gli aveva indicato, ma non scorse alcun movimento. Non aveva importanza: rimase dov'era e continuò a scrutare. Se il nano aveva detto che c'era qualcosa, doveva credergli. Per sopravvivere dovevano fidarsi gli uni degli altri. Essere arrivati fin là era già un mezzo miracolo.

Niente era andato come previsto, a partire dal momento in cui erano entrati in quella piazza con il pavimento metallico liscio e i tratti di muro disposti irregolarmente. Una strana architettura, diversa da qualsiasi altra che l'Highlander avesse visto: prometteva guai. Ma Quentin aveva preso posizione alla sinistra del gruppo, con Panax e i Cacciatori Elfi Kian, Wye e Rusten, mentre Walker era andato avanti da solo, con cautela. Dall'altra parte, a malapena visibile, Ard Patrinell attendeva con Ahren Elessedil, il guaritore Joad Rish e tre Cacciatori. Quentin riusciva a distinguere appena le loro figure, poco più di ombre nascoste dietro le pareti degli edifici ai margini della piazza. Tra i due gruppi, e a una certa distanza da Walker, Bek e la veggente Ryer Ord Star attendevano con tre Cacciatori. Come in un quadro, le loro sagome si stagliavano nella foschia, statue immobili, collocate nel posto voluto dal tempo e dal destino.

Quentin aveva teso l'orecchio per cogliere la prima indicazione che quel luogo fosse una trappola, come s'aspettava. Aveva già in pugno la spada, ma l'aveva appoggiata sul metallo del pavimento perché temeva che gli scivolasse dalla mano sudata. "Va' via!" continuava a dirgli una voce dentro di lui, come se il desiderio potesse diventare realtà. "Va' via subito!"

Poi i primi fili di fuoco avevano cercato di colpire il druido e Quentin era balzato in piedi e si era lanciato avanti. Rusten l'aveva accompagnato, per correre in aiuto di Walker, senza riflettere, ignorando scioccamente le grida di Panax di tornare indietro. Tutt'e due sarebbero morti se Quentin non fosse inciampato e caduto a terra. Quella caduta gli aveva salvato la vita. Rusten, che correva ancora verso il druido, era stato colpito dal fuoco incrociato di quei fili letali ed era morto in un istante, urlando mentre veniva fatto a pezzi.

Walker, che correva verso la costruzione centrale e in qualche modo riusciva a passare in mezzo ai fili di fuoco, aveva gridato loro di stare indietro, di tenersi lontani dalle rovine. Obbedendo all'ordine del druido, Quentin era tornato indietro camminando carponi, con il fuoco che gli passava così vicino da bruciargli i vestiti. Aveva visto per un attimo anche gli altri: Bek e il gruppo centrale, gli Elfi sul lato destro, correre al riparo, per difendersi dall'imboscata. Ryer Ord Star si era però allontanata da Bek, la sua figura sottile era corsa in mezzo alle rovine, dietro Walker, passando come uno spettro effimero fra le pareti che adesso si stavano alzando e abbassando, e gettandosi senza riflettere verso il cuore del labirinto. L'aveva vista inciampare e cadere, colpita da uno di quei fili mortali, poi aveva dovuto concentrare l'attenzione vicino a sé.

«Granchi!» aveva gridato Panax.

Quentin si era alzato in tempo per vedere il primo di quei congegni, che sembrava scaturire dal nulla. Ne aveva scorto altri, dietro e ai lati del primo. Ce n'erano di dimensioni e di forme diverse, e anche la loro armatura era di metalli diversi. Uno strano amalgama di pezzi di recupero e di strane forme, unite tra loro per ottenere qualcosa che non sembrava del tutto reale. Al termine delle loro braccia di metallo si scorgevano lame e tenaglie; occhi di acciaio montati su peduncoli di metallo ruotavano in ogni direzione. Venivano avanti con le zampe ripiegate, simili a giganteschi insetti in armatura usciti per andare a caccia.

Quentin aveva distrutto il primo così rapidamente da non accorgersi di averlo fatto finché non aveva visto il mucchio di rottami bruciacchiati. Le lunghe ore di addestramento con i Cacciatori gli avevano evitato le esita-

zioni che gli sarebbero costate la vita. Aveva reagito senza pensare, colpendo con la Spada di Leah il granchio più vicino, e la magia era esplosa subito, veloce come la sua necessità. La scura lama di metallo si era ricoperta di un fuoco proprio, una fiamma azzurra che aveva ridotto il granchio a un ammasso di metallo. Senza perdere tempo, aveva superato d'un balzo il mucchietto fumante per raggiungere i compagni, che con le loro armi comuni non potevano sconfiggere una coppia di granchi ed erano costretti a indietreggiare. Distrusse un secondo animale metallico, poi venne colpito al fianco e gettato a terra. I fili rossi lo cercarono, incidendo lentamente il metallo del pavimento e lasciando profondi solchi fumanti. Quentin era rotolato lontano sulle lastre lucide, si era rimesso in piedi e con un grido si era lanciato nuovamente nella mischia.

Aveva combattuto per quello che gli era parso un tempo infinito, ma probabilmente erano stati pochi minuti. Il tempo si era fermato e il mondo e tutto ciò che gli aveva offerto e poteva ancora offrirgli erano come spariti. Granchi metallici di tutte le forme e dimensioni avanzavano verso di lui da ogni direzione. Sembrava un magnete per loro, li attirava come un cadavere le mosche. Si erano staccati da Panax e dagli Elfi per raggiungerlo. Era stato più volte colpito dalle loro zampe, che cercavano di farlo cadere a terra ma non di ucciderlo: pareva che volessero catturarlo. E lui si disse che forse ad attirarli era la sua magia.

Dopo essere comparsa, la magia l'aveva avvolto completamente. Era affiorata al primo colpo di spada, come un fuoco azzurro che saettava su e giù lungo la lama, ma presto Quentin aveva sentito quel fuoco dentro di sé. Aveva fuso insieme lui e l'arma, ne aveva fatto una cosa sola, come se il metallo gli fosse entrato nella carne e nelle ossa e gli corresse nel sangue, tutto calore ed energia. Bruciava in un modo accattivante e seducente e lo riempiva di forza e di una terribile sete di continuare a sentire quel potere. Desiderò quella sensazione con un'avidità che non aveva mai provato nella sua vita. Gli faceva credere di poter fare qualunque cosa. Non aveva paure né esitazioni, era indistruttibile, immortale.

Il fumo copriva il campo di battaglia e nascondeva tutto. Sentiva le grida dei compagni ma non poteva vederli. Walker era scomparso, come se la terra l'avesse inghiottito. Voci senza corpo gridavano nell'oscurità. Ciascuno era isolato dall'altro, circondato da fili di fuoco e da granchi meccanici, preso in una trappola da cui non sembrava capace di fuggire. Ma a lui non importava. La magia lo sosteneva e lo spalleggiava. Si era avvolto in

essa come in un mantello e aveva continuato a lottare con furia maggiore. Inarrestabile.

Alla fine Panax gli aveva gridato che dovevano allontanarsi dalla piazza. Aveva dovuto gridare parecchie volte prima che Quentin lo sentisse, e anche allora il giovane Highlander aveva posto fine con riluttanza alla lotta. Lentamente avevano iniziato a ritirarsi nella direzione da cui erano giunti. I granchi avevano cercato di sbarrare loro la fuga, di separarli l'uno dall'altro, di braccarli come lupi famelici, correndo sulle loro sottili zampe di metallo, macchine strane e goffe. La caccia era proseguita da un edificio all'altro, da un passaggio all'altro, e alla fine Quentin non era più riuscito a orientarsi. Le braccia indolenzite per l'uso della spada gli parevano di piombo mentre la magia non giungeva più a lui con la stessa rapidità. Gli Elfi e Panax avevano un'aria disperata ed erano coperti di ferite. La durata della battaglia e il numero dei nemici consumavano la loro resistenza.

Poi, senza preavviso, i granchi si erano fermati, i fili di fuoco erano scomparsi, e l'Highlander e i suoi tre compagni erano rimasti soli in mezzo al fumo e al silenzio. Tendendo innanzi a sé le armi come talismani, avevano continuato a indietreggiare, ad allontanarsi sempre più dagli inseguitori, guardandosi attorno da tutti i lati, in attesa che l'attacco riprendesse. Ma le rovine della città parevano adesso un immenso cimitero, un'enorme tomba vuota di vita, a parte la loro.

Così era stato in seguito. Quentin e i suoi tre compagni si erano fatti strada fra le rovine, senza sapere dove si trovavano e dove stavano andando. Una volta o due avevano scorto improvvisi movimenti nell'ombra della notte, guizzi che scivolavano via troppo rapidamente per essere visti con chiarezza. Infine la notte aveva cominciato a rischiararsi e il sole si era insinuato nella nebbia che avvolgeva la città. Avevano cercato tracce dei loro compagni, punti di riferimento, qualcosa che rivelasse loro dov'erano. Ma tutte le rovine sembravano uguali, il loro aspetto non cambiava mai.

Ora, nascosto in qualche punto delle macerie, Quentin cominciava a rimpiangere di non avere davanti a sé un nemico concreto da combattere. La tensione della vigilanza e dell'attesa dei granchi invisibili e dei fili di fuoco scomparsi cominciava a togliergli le forze. Un residuo della magia si agitava ancora dentro di lui, ma la brama di essa era stata sostituita dal timore e dal dubbio. Non gli piaceva quello che aveva fatto sotto l'effetto della magia, quando si era sentito trasformare in una macchina da combattimento, come quei granchi meccanici. Non gli piaceva il modo in cui l'aveva dominato, al punto da non permettergli di pensare. Era stato ridotto a

un meccanismo di azione e reazione, bisogno e soddisfazione. Si era perso nella magia, era divenuto un'altra persona.

Senza guardare Panax, sussurrò: «Non posso più fidarmi dei miei sensi. Sono esausto».

Sentì, più che vederlo, il cenno d'assenso del nano. «Dobbiamo riposarci un poco. Ma non qui. Andiamo via.»

Quentin non si mosse. Pensava a Bek, perso in qualche punto delle macerie, perso o, peggio, morto. Non osava pensare al modo in cui aveva tradito il cugino, l'aveva lasciato dietro di sé senza averne l'intenzione, come Walker aveva abbandonato tutti loro. Strinse le palpebre per vincere la stanchezza e scosse la testa. Non avrebbe mai dovuto lasciare Bek, neppure dopo che Walker li aveva divisi. Avrebbe dovuto pensare che Bek non poteva salvarsi senza di lui.

«Andiamo via, Highlander» ripeté Panax.

Si alzarono e si allontanarono dal luogo dove il nano aveva scorto il movimento, evitando l'edificio e le macerie. Si avviarono lungo un'ampia strada che passava in mezzo a una doppia fila di basse costruzioni, con parti delle pareti crollate e i tetti sfondati. Quentin ruminava pensieri cupi. Chi avrebbe difeso Bek se non ci fosse stato lui? Senza Walker, chi altri rimaneva? Non certo Ryer Ord Star e forse neppure i Cacciatori Elfi. Non da nemici come i granchi e i fili di fuoco. Bek era stato affidato a lui; ciascuno dei due doveva prendersi cura dell'altro. Ma quanto valeva la promessa di proteggere una persona che non sapevi dove trovare?

Mentre camminava scrutando nella foschia vedeva altri luoghi, ricordava tempi migliori. Aveva fatto tanta strada dalle Highlands perché tutto finisse in quel modo. Gli era parsa la cosa più giusta da fare, per lui e per Bek. Vivere un'avventura che avrebbero ricordato per il resto della vita, ecco perché dovevano andare, aveva affermato quella notte con Walker. Ora quell'affermazione gli pareva sciocca e vuota.

«Aspetta» sussurrò all'improvviso Panax, facendolo fermare bruscamente.

Guardò il nano, che tendeva l'orecchio. Accanto a loro, Kian e Wye scrutavano attenti nella penombra.

Quentin era troppo stanco per mettersi in ascolto, perché, anche se ci fosse stato qualcosa da sentire, non se ne sarebbe accorto.

Poi anch'egli udì il rumore. Ma non veniva dalla direzione verso cui guardava, bensì da dietro.

Si girò di scatto e vide con stupore una figura sottile emergere dalla foschia e dalle rovine.

«Dove andate?» chiese Kreshen, perplessa, quando fu più vicina a loro. Si tolse dalla fronte la fascia di cuoio che le teneva i capelli e scosse stancamente la testa. «Siete rimasti solo voi?»

Tutti salutarono la cercatrice di piste con sorrisi di sollievo, abbassarono le armi e si raccolsero attorno a lei. Kian e Wye accostarono per un istante le punta delle dita alle sue, nel saluto dei Cacciatori Elfi. Lei rivolse un cenno a Panax, poi posò gli occhi grigi su Quentin.

«Ho appena lasciato Bek. Ci aspetta a un paio di miglia da qui.»

«Bek?» ripeté Quentin, sentendo un'ondata di sollievo. «Sta bene?»

La donna aveva gli abiti macchiati di sangue e la faccia stanca coperta di graffi. I suoi vestiti erano sporchi e stracciati. Proprio come lui, pensò.

«Sta bene. Meglio di noi due, direi. L'ho lasciato in una radura ai margini delle rovine. Doveva prendersi cura della veggente mentre io venivo a cercarvi. Noi tre siamo i soli rimasti del nostro gruppo.»

«Noi abbiamo perso Rusten» disse Kian.

Lei annuì. «E gli altri? Ard Patrinell?»

L'elfo scosse la testa. «Non saprei dire. Troppo fumo e troppa confusione. Tutti sono scomparsi, una volta iniziata la battaglia.» Indicò Quentin. «L'Highlander ci ha salvati. Se non avessimo avuto lui e la sua spada, ci avrebbero finiti.»

Kreshen rivolse a Quentin un'occhiata ironica. «Dev'essere un vizio di famiglia. Sentite, state andando nella direzione sbagliata. Da questa parte si va verso l'interno, non verso il lago.»

«Pensavamo solo ad allontanarci» ammise Quentin. Guardò l'esploratrice, confuso. «Cosa intendi dire, con "dev'essere un vizio di famiglia"? Non capisco.»

«Il giovane Bek ci ha salvate. Se non fosse stato per lui, non saremmo riusciti a farcela. Ha distrutto quegli animali di metallo come se fossero di carta. Mai visto niente di simile.»

Quentin la fissò stupefatto. «Bek? Bek li ha distrutti?»

Lei lo guardò con attenzione. «Non te ne ha mai parlato? O forse l'ha scoperto solo in quel momento? Non pareva del tutto sicuro di quello che stava facendo, a dire il vero. Ma avere tutto quel potere e non saperne nulla... be', forse è andata proprio così. Comunque, è successo quello che ti ho detto.»

Raccontò i particolari della fuga attraverso le macerie, i tre Cacciatori Elfi, Ryer Ord Star e Bek, finché i granchi non li avevano bloccati. Gli altri due elfi erano stati uccisi in pochi istanti, ma lei e la veggente erano state salvate quando il ragazzo aveva usato la voce per evocare la sua magia.

«Era soprannaturale» ammise, fissando Quentin. «Cantava, un suono strano, ma capace di fare a pezzi quei granchi, come una raffica di vento o un'arma in grado di penetrare in essi. L'attimo prima ci avevano circondati e stavano per ucciderci, l'attimo successivo erano ridotti a rottami.» Annuì con solennità. «Bek ci ha salvate. E tu non sai di cosa parlo, vero?»

Quentin pensava: "Bek possiede una magia? Com'è possibile?". Scosse la testa. «Non ne ho idea.»

Gli tornarono in mente alcuni vecchi dubbi sulle origini di Bek. Era figlio di un cugino, ma che cugino? Era per davvero imparentato con loro? Coran Leah non aveva mai fatto parola delle origini di Bek, era il suo abituale modo di comportarsi quando si trattava di un segreto, e a Quentin non era mai venuto in mente di fare domande. Ma se Bek possedeva davvero una magia...

Ma perché proprio Bek?

D'un tratto capì perché Walker aveva voluto Bek nella spedizione. Non perché era suo cugino, ma perché possedeva una magia potente quanto la Spada di Leah. Bek era indispensabile alla riuscita della spedizione quanto lui, se non di più. Non pensò neppure per un momento che Walker non lo sapesse. Quello che avrebbe voluto sapere, invece, era quante cose il druido tenesse ancora per sé.

«Dobbiamo andare» disse Kreshen, distogliendolo dalle sue riflessioni. «Non mi piace lasciare soli Bek e la veggente. Anche con la sua magia a proteggerlo, non è ancora abbastanza esperto per sapere da che cosa guardarsi.»

Ritornarono verso le rovine, con Kreshen in testa. Quando Panax le chiese che tipo di pericolo aveva incontrato, la donna disse che sospettava la presenza di granchi in tutte le macerie, ma si mostravano solo in risposta a determinate cose o segnali. O forse proteggevano determinate aree. Forse c'era qualche entità che le guidava, ma lei non era stata attaccata quando era tornata indietro.

Il nano brontolò che in ogni caso non poteva fare molti altri danni alla spedizione. Walker era scomparso e la spedizione era un macello. Era un miracolo che alcuni di loro fossero ancora vivi.

Quentin non lo ascoltava. Stava ancora pensando a Bek. A un tratto il cugino era divenuto un enigma, una persona del tutto diversa da quella che aveva conosciuto. Quentin non aveva ragione per dubitare delle parole di Kreshen, ma come interpretarle? Se Bek possedeva una magia, e in particolare una magia che era una parte di lui come la sua voce, da dove gli era venuta? Poteva essere soltanto nel suo sangue, perciò doveva averla ereditata. Di conseguenza, qual era la sua vera famiglia? Non qualche lontano cugino Leah, perché nessuno di loro aveva mai posseduto quel tipo di magia. No, Bek apparteneva a qualche altra famiglia, una famiglia che il druido conosceva bene e che forse era nota anche a suo padre, perché altrimenti Walker non l'avrebbe portato a Coran.

Una famiglia...

Gli tornarono alla mente le storie che Bek amava raccontare, e che parlavano dei Druidi e delle Razze. I Leah facevano parte di quelle storie, ma c'era anche un'altra famiglia che ne faceva parte: gli Ohmsford. Una volta, non molto tempo prima, erano parenti dei Leah e si diceva che anche la grande regina degli Elfi, Wren Elessedil, fosse imparentata con quella famiglia. Da cinquant'anni, però, non c'era più stato un Ohmsford a Leah o nella valle Ombrosa o in qualche altro punto di quelle terre; non se n'era neppure parlato.

Gli Ohmsford avevano la magia nel sangue. Era comparsa in un paio di fratelli che si erano uniti a Walker per combattere contro il Regno delle Ombre più di un secolo prima. Gli tornarono in mente alcuni particolari della storia. I fratelli avevano la magia nella voce, esattamente come Bek. Forse la famiglia non si era estinta e Bek era un discendente. Se c'era ancora qualche Ohmsford, Walker lo sapeva di sicuro. Per lui era essenziale saperlo. Questo spiegava perché aveva portato Bek da loro. E perché l'aveva voluto nella spedizione.

In Quentin si insinuò un sospetto. Forse Walker voleva Bek, dei due cugini, e si era servito di lui come leva per farlo venire.

Suo cugino era Bek Ohmsford? Era quella la sua origine?

L'Highlander scosse la testa, esausto e confuso. Non poteva fidarsi dei propri pensieri in quel momento. Rischiava di prendere grossi abbagli. Le sue erano solo supposizioni, stava cercando di mettere insieme le tessere del mosaico senza avere un'idea dell'immagine complessiva. Poteva fidarsi delle sue conclusioni?

Truls Rohk li aveva avvertiti fin dal primo incontro di non fidarsi di un druido. Giochi, li aveva definiti il cambiatore di forma. Giochi da druido.

Era una delle prime parole che aveva detto, una chiara indicazione del fatto che il druido intendeva usarli tutt'e tre per i suoi scopi, come pezzi mossi su una scacchiera. Era possibile, dovette ammettere.

Mentre attraversavano la città, il sole si alzò nel cielo senza nubi scacciando le ultime ombre della notte. In mezzo alle rovine l'aria era pesante e immobile e il calore si levava a ondate dalla pietra e dal metallo. Regnava un silenzio assoluto, nulla si muoveva. I granchi si erano nascosti e pareva che non fossero mai esistiti. Kreshen evitò la piazza centrale dove avevano incontrato quei mostri e verso metà mattina arrivarono ai margini del bosco che circondava la città.

Lì la cercatrice di piste si fermò, in ascolto.

«Mi pareva di avere udito qualcosa» disse dopo qualche istante, guardando in giro con attenzione. Con la mano, indicò tutt'intorno a loro. «Non saprei dire da dove veniva, però. Pareva una voce.»

Entrarono nel bosco e iniziarono a farsi strada in mezzo agli alberi. Gli uccelli volavano attorno a loro, piccole macchie di movimento e di colore nelle ampie distese di luce solare, non più nascosti. La nebbia che aveva coperto le rovine si era dissipata e gli spigoli degli edifici luccicavano alle loro spalle prima di sparire alla vista. La foresta era fitta di alberi e cespugli che assumevano ricche sfumature di verde nell'alternanza di luce e di ombra, ed erano in grado di offrire sicuri nascondigli. Quell'ambiente familiare, la vista delle piante, l'odore della linfa risollevarono lo stato d'animo di Quentin aiutandolo a vincere la fatica. In ogni caso, Bek stava bene. Qualunque fosse la spiegazione della sua magia e della sua famiglia, presto avrebbero chiarito ogni cosa, non appena si fossero riuniti.

Si erano ormai allontanati dalle rovine, quando Kreshen disse: «La radura è davanti a noi. Non fate rumore».

Si avvicinarono con cautela ed erano ormai arrivati quando l'esploratrice accelerò all'improvviso il passo, entrò di corsa nella radura e si fermò bruscamente.

La radura era vuota. «Sono spariti» sussurrò incredula.

Ordinò agli altri di rimanere al loro posto, poi esaminò con cura, lentamente, il perimetro della radura, inginocchiandosi di tanto in tanto a terra per leggere le tracce. Quentin rimase inchiodato al suo posto, frustrato e incollerito. Dov'era Bek? Era colpa dell'esploratrice. Non avrebbe dovuto lasciarlo solo, nonostante la sua magia. Ma si costrinse a vincere la collera, non appena comprese che non era indirizzata verso il giusto bersaglio.

Kreshen aveva fatto del suo meglio ed era inutile lamentarsi perché non aveva fatto qualcosa di diverso.

Alla fine la giovane tornò da loro, con un'espressione seria ma non preoccupata. «Non so dire esattamente cos'è successo» spiegò. «C'è un mucchio di impronte, e gli ultimi venuti hanno cancellato quelle degli altri. Gli ultimi erano Mwellret. C'è stato molto movimento, ma non credo che qualcuno sia rimasto ferito, perchè non ho visto tracce di sangue.»

Quentin respirò a fondo. «Dove sono andati Bek e Ryer Ord Star? Cos'è successo loro?»

Kreshen scosse la testa. «Ho detto a Bek che se avesse visto arrivare qualcuno si doveva nascondere. Doveva decidere lui dove nascondersi, ma sapeva di dover stare in guardia. Penso che abbia fatto come gli ho detto e che quando ha visto i Mwellret si sia allontanato. Tu lo conosci meglio di me, ti sembra che avrebbe fatto così?»

L'Highlander annuì. «Siamo andati a caccia nell'Altopiano per anni. Sa come nascondersi, quando ce né bisogno. Non penso che si sia fatto cogliere con la guardia abbassata.»

«D'accordo» rispose lei. «Allora, ecco il resto. I Mwellret sono rimasti per qualche tempo nella radura, a fare qualcosa che non saprei dire, poi si sono diretti verso la città, non il lago. Se avessero preso prigionieri Bek e la veggente, li avrebbero fatti scortare alla nave, ma non ci sono tracce in quella direzione. Qualcuno può essere andato nella direzione da cui siamo giunti noi, verso l'entroterra, ma non ne sono certa. Le tracce sono deboli e difficili da leggere. Invece le tracce dei Mwellret sono molto chiare. Prima si sono mossi per la radura, poi sono andati tutti nella stessa direzione, come se seguissero qualcuno.»

«Bek» disse subito Quentin.

«O la ragazza» mormorò Panax.

«Non l'avrebbe mai lasciata» gli rispose l'Highlander. «Non Bek. L'avrebbe portata con sé. Questo spiegherebbe perché i Mwellret siano riusciti a seguirlo. Senza di lei non ci sarebbero riusciti. Bek è molto abile a nascondere le sue tracce.»

Kreshen rifletté per qualche istante, poi annuì. «Propongo di seguire le loro tracce. Che ne dici, Highlander?»

«Seguiamoli» rispose subito il giovane.

La donna guardò Panax. Il nano si strinse nelle spalle. «Non avrebbe senso andare dall'altra parte. La *Jerle Shannara* è partita per la costa. Se

qualche nostro compagno è vivo, è ancora tra quelle rovine. Non voglio lasciarli ai Mwellret e alla Strega.»

Quentin si era dimenticato della Strega di Ilse. Se i Mwellret erano sbarcati, la *Black Moclips* aveva superato la Macina e raggiunto il lago. Questo significava che la Strega di Ilse non era lontana. Tornare verso le rovine era ancora più pericoloso del previsto. Erano stanchi e feriti e da ore continuavano a lottare e a fuggire. Correvano il rischio di commettere un errore, e per tradirli sarebbe bastato un errore di poco conto.

Ma non intendeva abbandonare Bek. Aveva già preso la sua decisione a quel proposito.

Kian e Wye parlavano con Kreshen. Volevano tornare nelle rovine per cercare Ard Patrinell e gli altri. Sapevano che sarebbe stato pericoloso, ma erano tutti d'accordo. Se qualcuno era ancora vivo, intendevano andare ad aiutarlo.

Mentre gli Elfi conferivano tra loro, Panax si avvicinò a Quentin. «Spero che tu sia pronto a salvarci di nuovo» gli disse «perché potremmo averne bisogno.»

Nel dirlo sorrise, ma senza alcuna allegria.

7

Ahren Elessedil si era rifugiato in un magazzino abbandonato, ben al di là della trappola mortale cui era riuscito a sfuggire. Rannicchiato nell'angolo più buio, da ore continuava a chiedersi che fare. Il magazzino era un edificio cavernoso con grandi fori in tre delle quattro mura. Aveva il tetto quasi del tutto intatto, su due lati c'erano alte porte che un tempo scorrevano su rulli ma erano immobilizzate dalla ruggine, e il pavimento era coperto di rottami. Si trovava lì da molto tempo, così schiacciato contro la parete che aveva cominciato a sentirsi parte di essa. Aveva potuto mandare a mente ogni dettaglio dell'ambiente, fare piani per ogni possibile evenienza e ripensare agli orribili particolari delle vicende che l'avevano portato in quel luogo. Fuori, il sole era tornato a illuminare la città in rovina ricacciando le ombre nei boschi circostanti. I suoni della morte si erano spenti da molto tempo, le grida di battaglia, il clangore delle armi, i gemiti disperati della vita che veniva spenta. Aveva continuato a tendere l'orecchio per tutta la notte, ma non aveva più udito nulla.

Si diceva che doveva lasciare l'edificio e allontanarsi di corsa finché gli era possibile. Doveva fare qualcosa. Non poteva rimanere rannicchiato in quell'angolo a ripensare agli orrori che aveva vissuto.

Ma non riusciva a muoversi. Provava soltanto il desiderio di scomparire all'interno del metallo e della pietra.

Dire che era spaventato era un'eccessiva semplificazione. Era terrorizzato in un modo che non avrebbe mai creduto possibile, fino alla paralisi. Era così spaventato e si vergognava tanto da non riconoscersi più nella persona che aveva sempre creduto di essere, e forse senza possibilità di riscatto.

Chiuse gli occhi per non farsi soffocare da quei pensieri e ripensò ancora una volta a quanto era successo. Forse gli poteva tornare in mente qualche particolare che gli avrebbe permesso di capire meglio. Rivide gli amici e i compagni avanzare in ordine sparso nel labirinto di muretti metallici della piazza in apparenza vuota: il suo gruppo a destra, quello di Quentin Leah a sinistra e quello di Bek al centro. Ciascuno era difeso dai Cacciatori Elfi e non c'era ragione di pensare che non potessero difendersi da qualunque avversario. Davanti a loro, Walker continuava a inoltrarsi nel labirinto. Il sole si era abbassato e riempiva di ombre la piazza, ma non c'era alcun suono che suggerisse un pericolo, non si scorgeva alcun movimento. Non c'era alcun indizio di quanto stava per succedere.

Poi erano comparsi i fili di fuoco, che prima avevano cercato di colpire il druido, poi coloro che erano corsi verso di lui e infine anche coloro che erano rimasti fermi al loro posto. Con Ard Patrinell, Joad Rish e i loro tre Cacciatori Elfi, Ahren si era accucciato dietro un muretto per non essere bruciato. In pochi istanti, il fumo aveva riempito la piazza unendosi al pulviscolo del tramonto e nascondendo l'intera scena. Aveva sentito le grida provenienti dal gruppo di Quentin, l'inatteso clangore metallico, le urla che si levavano dinanzi a loro. Raggomitolato dietro la parete, impaurito e in preda al panico, aveva compreso subito quanto fosse grave la situazione.

Quando i granchi metallici erano comparsi dietro di lui, Ahren stava già per fuggire. Non riusciva a spiegare cosa gli era successo: semplicemente, il coraggio e la determinazione che l'avevano portato fin là erano svaniti in un istante. I granchi parevano materializzarsi dal nulla, bestie di metallo che uscivano in massa dalla foschia. Dai loro corpi di metallo si protendevano tenaglie affilate come rasoi, chiara indicazione del destino che lo attendeva. Il principe degli Elfi era rimasto al suo posto, più per l'incapacità

di muoversi che per un vero e proprio coraggio, e aveva continuato a puntare inutilmente la spada. I granchi avevano attaccato come un'ondata e Ahren era corso a nascondersi dietro un muretto. Con suo grande stupore, l'avevano ignorato e avevano scelto altri avversari, piombando sui suoi compagni. Un Cacciatore, non aveva visto chi, era caduto quasi subito, privo di vita e coperto di sangue. Ard Patrinell era corso in testa al gruppo, aveva affrontato i granchi da solo, un guerriero che rispondeva a un bisogno, una piccola diga contro un'onda di marea. Per un momento era riuscito a resistere alla carica, poi i granchi si erano chiusi su di lui e Patrinell era scomparso.

Ahren aveva lasciato il suo nascondiglio, disperato per l'impossibilità di salvare il suo amico e maestro, dimenticando per un istante la paura, ricacciando indietro il panico. Ma proprio allora un filo di fuoco aveva trovato Joad Rish, che si era inginocchiato accanto al primo elfo colpito e cercava di trascinarlo in salvo. Joad aveva alzato la testa e guardava in direzione di Ahren, come per chiedergli aiuto. Il filo di fuoco l'aveva colpito in piena faccia, e la sua testa era esplosa in uno zampillo di sangue. Per un istante il guaritore era rimasto immobile, inginocchiato accanto all'elfo caduto, con le mani strette sulle sue braccia, il corpo decapitato rivolto verso Ahren. Poi, lentamente, quasi con dolcezza, era scivolato sul pavimento di metallo.

Era stata la goccia che aveva fatto traboccare il vaso. Ahren aveva perso il controllo. Era indietreggiato urlando, aveva lasciato cadere la spada ed era fuggito. Non si era fermato a pensare a quello che faceva e neppure a dove stava andando. Voleva solo scappare quanto più in fretta e lontano poteva. Aveva negli occhi l'immagine di Joad Rish decapitato, marchiata a fuoco nell'aria piena di fumo, nei suoi occhi e nella sua mente. Non riusciva ad allontanarla, non poteva evitare la sua presenza, non poteva fare altro che fuggire, anche se sapeva che la fuga era inutile. Aveva scordato i compagni, aveva scordato i motivi che l'avevano portato in quel carnaio, aveva scordato il suo addestramento e la promessa fatta a se stesso di combattere con gli altri, aveva scordato tutto quello che aveva importanza per lui.

Non poteva dire quanto era durata la sua corsa, né come aveva trovato quel magazzino vuoto. Per molto tempo aveva continuato a udire le grida dei compagni, anche nel suo nascondiglio. Aveva udito i rumori della battaglia, poi solo il ticchettio delle zampe metalliche dei granchi che se ne andavano. Arrivavano fino a lui l'odore del fumo del metallo corroso e il

puzzo acre della carne bruciata. Raggomitolato su se stesso, la testa nascosta contro il petto e le ginocchia, aveva pianto.

Dopo qualche tempo aveva ripreso la presenza di spirito sufficiente a chiedersi se qualche granchio meccanico l'aveva seguito. Si era costretto a sollevare la testa e si era asciugato le lacrime, poi si era guardato attorno, ma era solo. Da allora aveva continuato a montare la guardia, raggomitolato nel suo nascondiglio, ancora assillato dalle immagini della morte di Joad Rish.

"Non voglio fare quella fine" aveva continuato a ripetersi, come se quel pensiero fosse in grado di salvarlo.

Ma adesso che il sole era sorto, sapeva di dover fare qualcosa di più, di non potersi limitare a stare nascosto nella speranza che non lo trovassero. Doveva cercare di uscire dalla città. Da parecchio tempo si ripeteva che doveva provare. La battaglia era finita da un bel pezzo e da allora non si era più udito alcun suono. Il fumo si era dissolto e il sole era alto. Alla luce del giorno, era in grado di accorgersi di eventuali minacce. Avrebbe impiegato alcune ore ad attraversare la città e un tempo ancora più lungo per tornare al lago, dove poteva attendere il ritorno della *Jerle Shannara*. Pensò di potercela fare.

Per meglio dire, doveva farcela.

Gli occorse qualche tempo, ma alla fine riuscì a mettersi in piedi. Per alcuni istanti rimase accanto alla parete ed esaminò l'interno del magazzino, ma non scorse alcun segno di vita. Quando si sentì al sicuro, si diresse verso il grosso squarcio che si apriva nel muro a ovest, orientato verso la piazza centrale. Aveva la gola secca, gli girava la testa e gli tremavano le mani. Per calmarsi cercò l'uovo di fenice, ricordando all'improvviso di averlo ancora appeso al collo. Non sapeva fino a che punto potesse essergli utile nel caso fosse minacciato, ma era rassicurante sapere di possedere quella sorta di ancora di salvezza, anche se non era certo della sua efficacia.

Si chiese all'improvviso, con un senso di colpa, cos'era successo a Bek. Il suo amico Bek, che tanto l'aveva incoraggiato e aiutato durante il viaggio da Arborlon. Era morto con gli altri? Qualcuno si era salvato? Sapeva che doveva tornare indietro per scoprirlo. Sapeva anche di non essere capace di farlo.

"Il coraggioso principe degli Elfi!" si schernì con furia. "Tuo fratello aveva ragione a non fidarsi di te!"

Uscì dallo squarcio e si trovò alla luce del giorno. Le rovine si estendevano in tutte le direzioni, enormi e identiche, vuote e spoglie. Attese un momento per vedere se si avvicinava qualcuno, per cogliere un eventuale rumore. Ma la città pareva vuota e morta, una confusione di pietra e di metallo, di erbacce e cespugli. Nel cielo azzurro e privo di nubi non si scorgeva volare alcun uccello.

Ahren s'incamminò, dapprima adagio, con circospezione, senza fare rumore, ancora impaurito, lottando per mantenere il controllo. Non aveva armi, tranne il lungo coltello da caccia che portava alla cintura e la pietra di fenice. Se fosse stato assalito, la sua sola vera difesa sarebbe stata la fuga. La consapevolezza di avere solo quella risorsa non era rassicurante, ma non poteva farci nulla. Rimpiangeva di avere abbandonato la spada, ma, se era per quello, rimpiangeva anche molte altre cose che ormai non aveva più. L'istinto lo spingeva ad andare avanti, ma la coscienza gli diceva che non meritava neppure di essere rimasto in vita.

Aveva fatto pochi passi quando gli occhi gli si riempirono di nuovo di lacrime. Com'era orgoglioso di essere stato scelto per prendere parte alla spedizione, e com'era sicuro che gli avrebbe dato la possibilità di dimostrare le sue capacità. Un principe del regno, destinato forse a salire al trono. Anche Ard Patrinell l'aveva creduto e gli aveva insegnato ad avere fiducia in se stesso, mentre lo addestrava a vincere gli increduli. Eppure, cos'aveva fatto per aiutare il suo amico e maestro, nel momento critico? Era fuggito come un codardo, travolto dal panico e dalla disperazione, aveva abbandonato gli amici, tradito gli insegnamenti e distrutto le speranze nel futuro.

"Sei spregevole!"

Riprese a camminare, asciugandosi le lacrime e deglutendo per fermare i singhiozzi, e si disse che doveva essere coraggioso adesso, che doveva cercare di riprendere un po' di fiducia in sé. Era vivo mentre altri erano morti, e doveva sfruttare quel dono che gli era stato accordato. Non aveva una chiara idea di come fare né dell'importanza che la sua presenza poteva avere, dopo la vergogna del giorno precedente, ma sapeva di dover almeno provare.

Il sole ormai picchiava e lo faceva sudare. Si schermò gli occhi per proteggersi dalla luce troppo forte e passò nella parte in ombra della strada per non trovarsi sotto i raggi diretti del sole. Gli pareva di essersi incamminato nella direzione giusta, ma non poteva esserne certo. Non vedeva nulla di familiare, e d'altra parte tutte quelle rovine sembravano uguali.

Almeno non si scorgevano granchi meccanici. Sulla scia del suo passaggio, nulla si muoveva.

Poi all'improvviso, quando meno se l'aspettava, colse un movimento. Lo vide con la coda dell'occhio, ma quando provò a guardare meglio non lo vide più. Indietreggiò per nascondersi nell'ombra dell'edificio più vicino e restò immobile, guardando con attenzione. Qualche istante più tardi rivide il movimento, per pochi attimi, ma adesso riconobbe, a poca distanza da lui, una figura umana, sottile e avvolta nel mantello, che scivolava all'ombra degli edifici come aveva fatto lui. Il suo primo impulso fu quello di fuggire o nascondersi, di evitare a tutti i costi l'incontro, poi si rese conto che poteva essere uno dei suoi compagni, che cercava come lui di uscire dall'incubo. Un attimo più tardi la figura entrò nella zona illuminata tra un edificio e l'altro e Ahren la riconobbe.

«Ryer Ord Star!» chiamò, tenendo bassa la voce perché non sapeva se aveva i nemici alle calcagna.

La donna si voltò, scrutò nell'oscurità e infine lo vide e si diresse verso di lui. Ahren notò con stupore la sua espressione calma, il viso sereno e gli occhi viola tranquilli. Gli era sempre parsa un po' eterea, ma adesso era anche stranamente distante, come se guardasse un punto oltre lui, come se nella sua mente fosse già laggiù.

Con sorpresa di Ahren, la veggente gli prese la mano. «Principe degli Elfi, sei vivo» sussurrò. C'era nella sua voce un tono di genuino sollievo e Ahren pensò con vergogna che lo giudicava migliore di quanto non fosse in realtà. «Non dovresti stare qui da solo» continuò, stringendogli più forte la mano. «è troppo pericoloso. Dove sono gli altri?»

Il principe si sentì girare la testa. «Morti, credo. Ma non ne sono sicuro.»

Lei si guardò attorno rapidamente, e i suoi lunghi capelli chiari brillarono al sole. «Ci sono dei Mwellret, un grosso gruppo.» Indicò la direzione da cui era giunta. «Credo che inseguano me.»

«Mwellret?» chiese Ahren, confuso.

«Sono sbarcati dalla *Black Moclips*. Sono venuti per dare la caccia ai sopravvissuti della nostra compagnia. La Strega di Ilse era con loro, ma ora se né andata. Ci ha trovati in una radura dove ci aveva lasciati la cercatrice di piste...»

«Intendi dire Kreshen?» le chiese eccitato il principe. «Kreshen è con te?»

«Era con noi, ma è andata a cercare aiuto. Con me c'era anche Bek, ma quando la Strega di Ilse ci ha trovati, c'è stato uno scontro fra i due. Non so dire con esattezza cos'è successo, ma Bek è scomparso e lei l'ha seguito. Nella confusione io sono scappata. Ma ormai i Mwellret si saranno accorti della mia assenza e mi staranno cercando. Sono scappata quando la Strega ha dato loro gli ordini: cercare i nostri compagni che non erano morti, catturarli, portarli sulla *Black Moclips* e tenerveli fino al suo ritorno.»

Ahren la fissò senza parlare. Capiva che la Strega di Ilse era in qualche modo riuscita a superare la Macina e a percorrere il canale fino al lago, ma che cos'era lo scontro con Bek? Perché la Strega gli dava la caccia?

«Sssst!» lo avvertì la veggente, stringendogli di nuovo la mano. «Adesso dobbiamo andar via! In fretta! Stanno arrivando!»

Si avviò verso il centro della città, ma il principe veniva proprio di là e tirò indietro il braccio. «No, aspetta! Non voglio tornare in quel posto!»

«Eppure dobbiamo! Stanno perlustrando tutte le rovine. Qui ci troverebbero.»

«Non posso!» mormorò Ahren, disperato. «Non posso!»

Lei gli lasciò la mano. «Fa' come vuoi, principe degli Elfi. Ma se resti qui, ti troveranno. Nascondersi è inutile. I Mwellret hanno sensi superiori a quelli delle altre creature e ti troveranno subito.» Si avvicinò a lui e lo fissò negli occhi. «Vieni con me.»

Ahren Elessedil non capì che cosa l'avesse fatto decidere, ma la seguì, abbandonando il rifugio. Si guardò alle spalle parecchie volte, senza vedere nulla, ma capiva d'istinto che la veggente diceva il vero.

«Che ne è di Bek?» le chiese sottovoce dopo qualche minuto, mentre avanzavano in mezzo alle rovine. «Non è ferito? Hai detto che la Strega di Ilse lo insegue, che dà la caccia soltanto a lui?»

La veggente annuì. «Bek sta bene. La sua magia e il suo coraggio l'hanno protetto. Forse la Strega incontrerà molte difficoltà a vincerli tutt'e due.»

«Che magia?» chiese il principe. Affrettando il passo per raggiungerla. «Aspetta un istante. Intendi dire che gli dà la caccia perché possiede qualche genere di magia?»

Ryer Ord Star lo afferrò per un braccio e si portò più vicino a lui. «è sua sorella, principe degli Elfi.» Nel vedere la sua espressione sconvolta, spiegò: «Walker gliel'ha detto alla fine del viaggio, ma lui non l'ha rivelato a nessuno. Quando la Strega è apparsa nella radura, le ha detto chi era, ma lei non gli ha creduto. Non può credergli. Per questo ha lottato contro di

lui. Adesso gli dà la caccia perché non riesce a togliersi dalla testa la verità, anche se non vuole accettarla. Pensa che se l'avesse di nuovo davanti a sé, riuscirebbe a fargli ammettere di aver mentito. Ho forse comprende che le ha detto il vero... Ma ora cerca di camminare più in fretta».

Proseguirono a passo più veloce, in mezzo agli edifici e alle macerie, in direzione della trappola da cui erano riusciti a sfuggire una volta e che adesso volevano sfidare di nuovo. Ahren si sentiva girare la testa a causa delle rivelazioni su Bek, ma la paura gli impediva di ragionare con lucidità. Sapeva che tornare indietro equivaleva a sfidare la sorte e che avrebbe finito per pentirsene. Non pensava di poter sopravvivere a un altro scontro con i granchi, anche se Ryer Ord Star pareva convinta del contrario. Tuttavia non poteva lasciar sola la ragazza e tradire le sue aspettative come aveva tradito quelle di Ard Patrinell e dei suoi Cacciatori. Si chiedeva come convincerla a ripensarci, ma la ragazza era ostinata e, almeno per il momento, era meglio fare come voleva.

Per raggiungere la piazza impiegarono meno tempo di quanto Ahren avesse supposto. Era vuota e silenziosa al sole chiaro del mezzogiorno, il labirinto di muretti era tornato al suo posto, la loro superficie metallica si arrostiva al sole. Il principe si guardò attorno cercando qualche segno di coloro che si erano lasciati indietro. Non vide né esseri viventi né tracce della battaglia che si era svolta. Non c'erano cadaveri, tracce di sangue, bruciature dei fili di fuoco, frammenti metallici dei granchi meccanici. Pareva che non fosse successo nulla.

«Come può essere?» le sussurrò, stupefatto.

Ryer Ord Star scosse la testa adagio guardando attonita la distesa vuota. «Non lo so.»

Ahren si lanciò un'occhiata alle spalle. Non si scorgeva ancora nessun mwellret. «Che facciamo adesso?» le chiese.

Lei si guardò attorno, poi gli prese di nuovo la mano. «Seguimi. Non parlare, fa' quello che faccio io. E non correre, qualunque cosa succeda.»

Senza lasciare la mano del principe, raddrizzò le fragili spalle e si addentrò nel labirinto.

Ahren era troppo sconvolto per fare commenti, e fu forse per questo che la seguì senza protestare. Vincendo la paura e l'orrore che gli chiudevano la gola, si guardava attorno alla ricerca dei granchi e la pelle gli si accapponava nell'attesa che i fili di fuoco lo bruciassero. Ma dopo avere fatto qualche passo nella piazza, Ryer Ord Star cambiò direzione, e si tenne accanto al margine esterno, muovendosi guardinga sul pavimento di metallo,

in piena vista, lontano dall'ombra dei muretti. La veggente e il principe si mossero insieme, senza fare rumore, senza compiere movimenti bruschi, senza parlare, respirando appena. Ahren pensava che non sarebbe uscito vivo da quella piazza, ma con un atto di fede che lo sorprese continuò a seguire la veggente.

La cosa più sorprendente, però, fu il fatto che non successe nulla. Avevano percorso circa un quarto del perimetro della piazza, ed erano quasi all'altezza della facciata nord della torre. Arrivati in quel punto, la veggente gli mostrò una sorta di galleria, formata dai resti di un edificio crollato, a ridosso della piazza.

Si nascosero in cima a una pila di macerie, dietro un muro con una crepa da cui si vedeva la piazza. Si accucciarono e attesero.

«Perché non ci hanno attaccati?» sussurrò Ahren parlandole nell'orecchio.

«Perché l'entità che protegge la torre attacca solo chi minaccia la sua sicurezza.» Si voltò a guardarlo e gli occhi viola luccicarono. «Walker era una minaccia, perciò ha attaccato prima lui e poi gli altri. Se avessimo continuato a camminare ai margini della piazza, ci saremmo salvati.»

Ahren la fissò. «Come fai a saperlo?»

Lei distolse il viso da adolescente e rispose: «L'ho saputo da un sogno, mentre cercavo Walker».

Per molto tempo il principe degli Elfi non fece parola e si limitò a riflettere sulle rivelazioni della veggente e a controllare le rovine in cerca di movimento. Dov'erano i Mwellret? Perché non erano ancora apparsi?

«Pensi che Kreshen sia riuscita a trovare qualcuno degli altri?» le chiese infine. «Sai cos'è successo ai nostri compagni dopo l'attacco? Che ne è stato del gruppo di Quentin Leah?»

Lei scosse la testa, senza parlare, e continuò a fissare la città. Ahren la guardò con attenzione. «Sono morti tutti, vero? Hai sognato anche quello.»

«Non Walker Boh» rispose lei in un soffio.

Prima di poterle rivolgerle altre domande, scorse i Mwellret in mezzo alle rovine, forme scure che scivolavano lungo le pareti e attraversavano in fretta gli spazi vuoti, poco più visibili delle ombre entro cui si nascondevano. Ryer Ord Star gli strinse il braccio per avvertirlo o forse per rassicurarlo. Il giovane principe rimase immobile: aveva recuperato almeno in parte la padronanza di sé dopo essere sopravvissuto all'attacco del giorno prima e avere trovato il coraggio di tornare nella piazza. Non si sentiva in-

vincibile, ma certo meno vulnerabile. L'orgoglio perso nell'attacco in cui erano morti i suoi compagni gli era stato restituito in piccola parte dalla strada percorsa con la veggente nel labirinto fino a quel nascondiglio. Prima era convinto di non meritare di sopravvivere, ma ora cominciava a dirsi che forse era sopravvissuto perché aveva qualcosa da compiere.

La veggente accostò il viso al suo. «Non preoccuparti» gli sussurrò per rincuorarlo. «Non ci troveranno.»

Un numero sempre maggiore di Mwellret era penetrato nella città. Ormai ce n'era almeno una ventina, che comparivano e sparivano come spettri, forme avvolte nel mantello, che si confondevano con le ombre tra cui si aggiravano. Ignari del pericolo, quando arrivarono al labirinto non rallentarono l'andatura. Si servirono dei muretti metallici per ripararsi, come il giorno prima aveva fatto il gruppo di Walker, ed entrarono in ordine sparso, curvi e indistinguibili sotto i cappucci, e i loro corpi da rettile si fecero avanti con cautela. Entrarono sempre più in profondità nel labirinto, e non successe nulla.

Ahren guardò preoccupato Ryer Ord Star. Com'erano riusciti a entrare così in profondità? Ma la veggente continuò a fissare con calma il labirinto e i rettili e si limitò a stringere più forte il braccio del principe.

E tutt'a un tratto il labirinto fu percorso da una salva di fili di fuoco, di mortali linee rosse che l'attraversavano da un estremo all'altro e avvolgevano i Mwellret in una rete di distruzione. Una strana miscela di sibili e grida si levò dalle creature intrappolate che cercavano di sfuggire a quei fili brucianti e non ci riuscivano. Alcuni vennero fatti a pezzi nei primi secondi, i mantelli presero fuoco mentre i rettili si torcevano e si giravano in un vano tentativo di fuggire e i corpi in fiamme crollarono a terra senza vita. Il giorno prima, gli uomini e le donne della *Jerle Shannara* avevano cercato di correre in aiuto di Walker, ma i Mwellret si limitarono ad abbandonare i compagni feriti e fuggirono attraversando il labirinto in un lampo. Fuggirono così rapidamente che pochi istanti più tardi erano spariti e pareva che fossero stati inghiottiti dalla città.

Ahren e Ryer Ord Star rimasero nel loro nascondiglio, immobili, e controllarono le rovine in tutte le direzioni. Sei o sette Mwellret giacevano a terra: macchie scure nel labirinto di basse pareti metalliche. Di coloro che erano fuggiti non si vedeva traccia. I fili di fuoco avevano cessato la loro caccia mortale lasciando dietro di sé pennacchi di fumo che si levavano dai solchi nelle lisce pareti di metallo e sul pavimento. I granchi meccanici non si erano fatti vedere.

Ryer Ord Star lasciò il polso di Ahren. «Non penso che intendano tornare» disse piano.

Il principe annuì. No, dopo quello che era successo, non ne avevano certo l'intenzione. Avrebbero atteso il ritorno della Strega di Ilse. «Che facciamo, adesso?» chiese.

La veggente si alzò senza guardarlo. I suoi occhi erano fissi sulla torre al centro del labirinto. «Ci mettiamo alla ricerca di Walker» rispose.

8

Ahren Elessedil fissò incredulo la veggente. Cos'aveva voluto dire? Andare alla ricerca di Walker? L'aveva detto come se fosse la proposta più ovvia e logica, ma a lui pareva un'assurdità. Pensò che avesse perso la ragione.

«Come hai detto?» fu la sola cosa che riuscì a chiederle.

Aveva parlato in tono basso e minaccioso, e lei si girò di scatto verso di lui. «Devo trovarlo, principe degli Elfi» ribatté con furore contenuto. «Stavo andando a cercarlo quando mi hai vista.»

«Ma non sai dov'è!» esclamò Ahren, sbigottito. «Non sai neppure dove andare a cercarlo!»

Lei si accucciò di nuovo e tornò a guardarlo: negli occhi viola c'era un'assoluta determinazione. Sembrava così giovane e vulnerabile da rendere assurdo quel suo proposito.

«Forse tu non hai visto cosa gli è successo durante l'attacco, ma io sì» gli spiegò. «Sono corsa dietro di lui, sapendo che rischiava di imbattersi anche in altri pericoli, non solo nei granchi e nei fili di fuoco. Le mie visioni mi avevano avvertita delle minacce di questo luogo e io le conoscevo meglio di chiunque altro. Sono stata colpita da uno dei fuochi e non sono riuscita a raggiungerlo, ma ho visto quello che è successo. Lui è andato avanti da solo, è sfuggito ai fili di fuoco e ai granchi, in mezzo al fumo e alla confusione. È arrivato alla torre al centro del labirinto, ha trovato una porta ed è scomparso all'interno. Non ne è più uscito. È ancora là dentro, da qualche parte.»

Ahren sentì montare l'esasperazione. «Può darsi. Può darsi che Walker sia nella torre, ma come pensi di arrivare fino a lui? I fili di fuoco e i granchi attaccano tutti coloro che si avvicinano. Non c'è modo di oltrepassarli. Hai visto cos'è successo a noi e ai Mwellret. Inoltre, anche se riuscissi ad arrivare alla torre, come pensi di entrare? Non hai i poteri del druido. Non

dirmi che la porta si aprirà per te, perché non sarebbe una buona notizia, non ti pare? Perché ti è venuta in mente una cosa tanto... tanto assurda?»

Si era quasi messo a gridare e si accorse di essere rimasto senza fiato. «Non puoi farlo!» Con terrore, pensò che volesse trascinarlo in un'impresa del genere. «Io non intendo aiutarti!» terminò in fretta.

Lei gli rivolse un'occhiata così piena di pazienza e di comprensione che il principe degli Elfi provò la tentazione di prenderla per le spalle e scuoterla. La giovane donna non aveva udito neppure una delle sue parole o, anche se le aveva udite, non aveva prestato loro la minima attenzione.

Poi, con grande sorpresa di Ahren, la veggente gli rispose: «Tutto ciò che hai detto è vero, Ahren Elessedil».

La fissò, senza sapere cosa rispondere. «Allora rinunci a questa idea? Torna con me alla costa, invece. Attenderemo laggiù la *Jerle Shannara.* Possiamo rimanere nascosti finché la nave non tornerà. Forse possiamo trovare Kreshen, e forse qualcun altro è riuscito a fuggire. Non possono essere morti tutti, non ti pare? E Bek? Non cercherà di tornare in quella radura?»

Lei si ravviò i capelli e intrecciò le mani in grembo spingendole poi fra le ginocchia, come una bambina. Gli rivolse uno sguardo opaco pieno di dolore. Il principe capì che anche se avevano all'incirca la stessa età, la sua conoscenza della vita era molto superiore.

«Lascia che ti spieghi una cosa che riguarda Walker e me» gli disse sottovoce. «Una cosa che non ho detto a nessuno. Quando abbiamo lasciato l'isola di Shatterstone e lui era stato avvelenato, io sono andata ad assisterlo nella sua cabina. C'era anche Bek. Joad Rish faceva tutto il possibile per aiutare Walker, ma niente funzionava. Dopo alcuni giorni era chiaro a tutti che Walker stava morendo. Il veleno era entrato troppo in profondità, ed era infuso della magia del luogo e dello spirito che lo custodiva. Neanche la magia di Walker poteva dargli sufficiente protezione da ciò che gli stava accadendo. Non ce l'avrebbe fatta senza aiuto.»

Sorrise. «Perciò mi sono servita delle mie arti per guarirlo. Sono una veggente, ma anche un'empatica. I miei poteri empatici mi permettono di assorbire il male delle altre persone, che così guariscono più in fretta. È un'impresa che mi prosciuga e mi debilita, ma sapevo che non c'era altro mezzo. Sappi, principe degli Elfi, che sarei stata felice di morire per salvare Walker. Per me è qualcosa di speciale, in un modo che non puoi sapere e che non intendo raccontarti. L'importante è che quando l'ho curato, si è formato un legame tra me e il suo subconscio. Penso che sia stato lui a

crearlo, ma non posso esserne sicura. La mia volontà di sacrificare per lui una parte della mia vita ha finito per unirci. È una cosa che avviene di tanto in tanto con gli empatici, anche se di solito termina quando si ottiene la guarigione. In questo caso non è andata così. Il legame è continuato, e continua tuttora.»

Ahren la fissò con attenzione nel silenzio che scese tra loro quando lei tacque. «Intendi dire che Walker è in comunicazione con te? Che lo senti parlare?»

«In un certo modo. Non proprio parole. Una sorta di presenza che va e viene e suggerisce pensieri. È qui nella mia mente e mi sussurra che è vivo e sta bene. Lo sento. Sento che cerca di raggiungermi. È il legame che si è stretto tra noi perché abbiamo fuso le nostre vite, la nostra magia e le nostre esperienze quando lui stava per morire e io l'ho salvato.»

Fece una pausa, poi riprese: «Ricordi quando è rimasto intrappolato su Shatterstone e Bek ci ha avvertiti di andare ad aiutarlo? Walker l'ha chiamato perché condividono la stessa magia e può raggiungerlo quando occorre. Un potere da druido. Ma l'avevo sentito anch'io. Walker non mi aveva chiamata, ma anch'io ho sentito nella mente la sua voce. Perché eravamo legati già prima della sua malattia, e adesso sento la sua voce, ma questa volta è rivolta soltanto a me e a nessun altro. Mi parla mediante immagini, frammenti di quello che sta vivendo. È in pericolo, intrappolato nei sotterranei di queste rovine, sotto la torre. È nel labirinto delle catacombe sotto questa città. Castledown non è quassù, principe, ma sottoterra».

«Allora il tesoro e il suo difensore...»

«Sono anch'essi sottoterra, uno nascosto e l'altro di guardia, a controllare quello che succede sia al di sopra sia al di sotto del terreno. Walker me lo dice con le immagini, nelle mie visioni e nei miei sogni, ma lo dice anche al mio subconscio. Non mi dice tutto perché non si fida di dirlo. Ma mi trasmette quello che può, l'essenziale. È nei guai e si afferra a me come un naufrago a un relitto. Si è perduto e io sono la sua ancora di salvezza.»

Attese la sua risposta, ma Ahren non aveva nulla da dire. Non sapeva se crederle o no. Forse era ancora confusa, ingannata o delusa dagli eventi del giorno precedente. Pareva lucida e sicura di sé, ma non si poteva valutare la condizione mentale di una persona dal modo di parlare e di comportarsi. «Ti ha chiesto di raggiungerlo?» chiese alla fine.

La veggente parve confusa, come se la domanda le avesse presentato un nuovo dilemma. «No» rispose dopo un momento. «Si afferra a me senza

rivelare che sono qui. È un contatto che non mi chiede nulla.» Gli occhi le si riempirono di lacrime che le inondarono le guance. «Ma io intendo raggiungerlo in qualunque caso. Devo farlo. Ci sono soltanto io che posso aiutarlo. E tu, se vieni con me.»

"Non ho alcuna intenzione di farlo" si disse Ahren, sicuro che avvicinarsi alla torre sarebbe stato un suicidio. La prospettiva lo terrorizzava e rinnovava tutte le paure del giorno precedente. Neanche il suo desiderio di riscattarsi era sufficiente a rimandarlo in quel labirinto. La miglior cosa che potesse fare era convincerla che stava commettendo un errore.

«Come pensi di entrare in quella torre?» Le domandò, cercando il modo di stabilire un contatto con lei.

Lei scosse la testa. «Non lo so.»

«Una volta entrata, come pensi di trovare Walker? Se non ti chiama, come farai a trovarlo?»

«Non lo so.»

«L'intera città, le rovine e tutto il resto, è fatta di pietra e di metallo. Non ci sono tracce da seguire. Guarda quanto è grande. Se i sotterranei fossero estesi solo la metà della città, occorrerebbero settimane, forse mesi per esplorarli. Come pensi di scoprire dove cercare?»

Lei era abbattuta, ma strinse con decisione le labbra. «Non ho nessuna risposta da darti, principe degli Elfi. So soltanto che devo provare. Devo andare da lui.»

Ahren non sapeva più cosa dire, davanti a una determinazione così cieca di andare avanti, di fare ciò che intendeva, quali che fossero le difficoltà e gli ostacoli. Non era più il caso di insistere. Sarebbe riuscito soltanto a incrinare le sue speranze senza però convincerla, per cui sarebbe andata lo stesso, ma avrebbe perso la fiducia.

Si sedette sulle macerie e posò lo sguardo sulla città. Si stendeva davanti a lui, illuminata dal sole: un'enorme massa di rovine la cui storia era persa nel passato insieme alla civiltà estinta che l'aveva abitata. Un relitto del Mondo Antico, dell'epoca precedente le Grandi Guerre, quando la scienza dominava e tutte le Razze erano una sola. Si chiese se qualche abitante della città avesse previsto una simile fine, se avessero fatto qualcosa per evitarla.

«Forse potremmo cercare qualcuno degli altri e farci aiutare» propose infine. Si sentiva in trappola, ma non riusciva a convincersi ad abbandonarla.

Lei scosse la testa. «No, Ahren. Ci siamo solo noi due.»

Era la prima volta che lo chiamava solo per nome e il giovane si sorprese dell'intensità dei sentimenti che quel fatto destava in lui. Era come se lei conoscesse il modo di pronunciarlo... come se pronunciandolo lo legasse a sé nel modo in cui era legata a Walker.

Lo attirava verso di lei, e nello stesso tempo lo riempiva di paura.

«Non posso venire» si affrettò a dirle, scuotendo la testa perché gli tremava la voce.

Lei non rispose e si limitò a fissarlo. Ahren non osò guardarla negli occhi, ma tenne lo sguardo sulla città, sulle miglia di rovine e di calcinacci, su quello specchio della desolazione che sentiva dentro di sé.

«Mio fratello sapeva quello che faceva, quando mi ha ordinato di partire per questo viaggio» disse al paesaggio vuoto, nella speranza che la ragazza potesse capirlo. «Sapeva che ero debole, che non ero abbastanza forte per sopravvivere...»

«Tuo fratello si sbagliava» lo interruppe lei.

Si voltò verso di lei, sorpreso dalla veemenza con cui aveva parlato. «Mio fratello...»

«Tuo fratello si sbagliava» ripeté lei. «Sul viaggio. Su Walker. Ma soprattutto su di te.»

Il principe respirò a fondo, mentre si faceva strada nella sua mente un pensiero impossibile da ricondurre al senso comune ma altrettanto difficile da ignorare. Era in grado di fare quello che gli chiedeva la ragazza? Poteva trovare la determinazione che a lei veniva così facilmente? Era una follia, ma di un genere che non riusciva ad accantonare. Qualcosa dentro di lui rispondeva alle parole della veggente e faceva passare in second'ordine tutte le altre considerazioni.

Ma in qualsiasi caso, che aiuto poteva darle? «Non penso di poterti proteggere, Ryer Ord Star» sussurrò.

In quel momento un suono lontano richiamò la sua attenzione, così lieve e insignificante da passare quasi inosservato. S'interruppe, allarmato. La veggente lo guardò senza muoversi. Ahren si alzò per andare a osservare le rovine e Ryer Ord Star gli fu subito al fianco.

Il suono era giunto dal labirinto. Decine di piccole creature metalliche alte poco più di mezza iarda correvano su ruote nell'intricato sistema di muretti. Ce n'erano di vari tipi e ciascuna sembrava costruita per un compito particolare. Alcune portavano via i cadaveri dei Mwellret prendendoli con pinze che avevano alla fine delle corte braccia e trascinandoli sul pavimento metallico fino a raggiungere aperture che si spalancavano per al-

cuni istanti e poi si chiudevano di nuovo ermeticamente. Altre avevano un meccanismo che emetteva una fiamma molto brillante e se ne servivano per riparare i guasti del fuoco sulle superfici metalliche del labirinto. Altre ancora pulivano e lucidavano le superfici, eliminando tutte le tracce della battaglia, riportando il labirinto all'aspetto che aveva in origine, come se niente fosse successo.

Occorse loro meno di un'ora per terminare il lavoro, correndo come topi dentro una gabbia. Il sole si rifletteva sui loro gusci metallici, i tintinnii e i ronzii del loro movimento erano pressoché impercettibili nel silenzio che le circondava. Quando ebbero finito, si misero tutte in fila e sparirono lungo alcune rampe che si erano aperte come quelle entro cui erano spariti i cadaveri dei Mwellret. In pochi istanti erano scomparse.

Ahren si voltò verso Ryer Ord Star. Si sentiva girare la testa per il sollievo. «Spazzini» disse indicando le piccole macchine, e la parola lo spinse involontariamente a sorridere.

Ma la veggente non sorrise. Gli indicò invece qualcosa alle sue spalle. Ahren si girò di scatto e sentì un tuffo al cuore: a meno di due passi da loro c'era uno degli "spazzini".

La macchina non faceva nulla. Aveva un corpo tozzo, cilindrico, montato su un numero imprecisato di ruote. La testa convessa sembrava la parte superiore di una sfera appoggiata su molle. Da vari punti della testa sporgevano delle corte sonde sottili orientate in ogni direzione e dal corpo uscivano due tozze braccia della misura di un pugno.

Ahren non capì come fosse potuta arrivare così vicino senza che la sentissero, ma non se ne preoccupò in quel momento. Ciò che importava era cosa ci faceva lì. Pareva disarmata, ma non si poteva mai dire.

Per qualche istante nessuno parlò. I due giovani fissavano lo spazzino e attendevano che facesse qualcosa. Anche lo spazzino pareva osservarli, se così si può dire.

Poi nella testa dello spazzino si aprì un piccolo sportello e ne scaturì un raggio di luce che proiettò un'immagine nell'aria, davanti ai due giovani. L'immagine non era molto grande, ma chiarissima. Era di Walker.

Ryer Ord Star rimase a bocca aperta e Ahren la afferrò per le braccia per sostenerla mentre gli cadeva addosso.

Un attimo più tardi, l'immagine era sparita. Ma nella sua scia ne comparve subito una seconda, che mostrava il druido in corsa all'interno di una serie di gallerie illuminate da strane lampade prive di fiamma. Con espressione tesa e stanca, scivolava da una macchia di luce all'altra, e spesso si

fermava per guardarsi alle spalle o scrutare davanti a sé, vigile e attento. Le sue vesti scure erano sporche e stracciate, il suo viso era coperto di sudore, di polvere e forse di sangue. Qualcosa gli dava la caccia e la tensione della fuga cominciava a esaurire le sue forze.

La figura scomparve, mentre la veggente singhiozzava piano, come se quelle immagini le avessero tolto le ultime forze e fosse rimasta solo la disperazione.

Ahren le strinse più forte il braccio. «Smettila!» le disse con ira. «Non sappiamo se sia realmente quello che sta succedendo! Non sappiamo cosa vuol dire tutto questo!»

Altre figure apparvero in rapida successione: granchi meccanici in movimento nelle stesse gallerie, a caccia. Lame e pinze brillavano in modo sinistro quando attraversavano una zona illuminata. Alcune di quelle macchine erano enormi, altre avanzavano dondolando, come se fossero ansiose di trovare la loro preda. Tutte avevano arti e appendici saldate sulla corazza ed erano costituite di metalli diversi, che davano loro un aspetto barbarico, incompleto.

Le immagini scomparvero. Ahren cominciava a essere stanco di quel gioco. «Cosa vuoi?» domandò irato allo spazzino, senza chiedersi se fosse in grado di capirlo.

A quanto pareva, lo era. Comparve un'altra immagine, in cui lui e la veggente seguivano lo spazzino nella stessa serie di gallerie e le esploravano nella penombra. L'immagine fu sostituita da quella di Walker, che si fermava e si girava verso di loro, poi alzava il braccio per salutare. In una terza immagine tutt'e tre si erano riuniti e si abbracciavano con espressioni di sollievo.

La veggente era quasi isterica. «Vuole che lo seguiamo!» gridò. «Vuole portarci da Walker. Ahren, dobbiamo seguirlo! Hai visto Walker! Ha bisogno di noi!» Lasciata da parte la calma che aveva mostrato fino a quel momento, gli prese il braccio e cominciò a tirarlo.

Meno convinto di lei, Ahren si liberò bruscamente. «Non essere troppo precipitosa, Ryer.» Per farsi ascoltare la chiamò per nome, e funzionò: lei si voltò a guardarlo, sorpresa. «Non sappiamo se tutto ciò è vero. E se fosse un trucco? E poi, da dove arriva questo spazzino?»

«Non è un trucco, è vero, lo sento. È davvero Walker, è giù in quelle gallerie e ha bisogno del nostro aiuto!»

Ahren si chiedeva che tipo di aiuto fossero in grado di portare al druido. Si chiedeva anche come si potesse giungere al lieto fine dell'incontro con

Walker semplicemente seguendo lo spazzino nelle gallerie, sempre che fosse possibile farlo. Se Walker, con tutta la sua magia, non riusciva a liberarsi dei granchi, che differenza poteva fare la loro presenza?

Guardò il piccolo spazzino. «Come ci hai trovati?» gli chiese.

Comparve un'immagine. Lo spazzino ripuliva i passaggi del labirinto a poca distanza dal loro nascondiglio: vedeva il luogo come attraverso una specie di lente. Poi qualcosa lo distraeva e andava a controllare, arrampicandosi adagio sulle macerie finché non li raggiungeva.

L'immagine svanì. «Deve averci sentito parlare» mormorò la veggente rivolgendo ad Ahren un'occhiata piena di speranza.

Il principe non accettò la spiegazione. Erano stati ben attenti a non fare il minimo rumore. Forse lo spazzino aveva rilevato la loro presenza ma, in tal caso, perché non l'avevano rilevata anche le altre macchine?

«Non mi piace» disse.

«Ahren» lo supplicò la veggente in tono triste e desolato.

Il giovane sospirò esasperato, sentendosi intrappolato dalle esigenze e dalle aspettative della sua compagna. Era così ansiosa di raggiungere Walker, di fare qualcosa per aiutarlo, che aveva abbandonato ogni cautela e buonsenso. Ahren, al contrario, desiderava tanto allontanarsi da quel luogo che si rifiutava di prendere in considerazione la possibilità che lo spazzino dicesse il vero.

«Perché cerchi di aiutarci?» chiese alla piccola macchina. «Che t'importa di quello che facciamo noi?»

Lo spazzino doveva essersi aspettato quella domanda. Subito apparve un'altra serie di immagini, in cui si vedeva lo spazzino preso a calci e pugni, scagliato lontano, percosso in tutti i modi da una cosa enorme, minacciosa e indistinguibile, che non compariva mai nella scena o era in ombra. Ogni volta la piccola macchina veniva presa e scaraventata contro una parete. Ogni volta altre sue compagne dovevano intervenire a rimetterla in piedi. Gli attacchi non avevano alcuna ragione apparente, sembravano avvenire a caso, come per sfogare la collera. Ammaccato e guasto, il piccolo spazzino doveva ogni volta farsi riparare dai compagni per poter tornare a svolgere il suo lavoro.

Le immagini terminarono, lo spazzino rimase immobile. Ahren cercò di chiarire i propri dubbi. Uno spazzino maltrattato? Preso a calci da tanto tempo da essere disposto a tutto pur di mettere fine a quelle angherie? Questo comportava, ovviamente, che lo spazzino sentisse le emozioni e reagisse alle ingiustizie. Tuttavia le macchine non avevano una personali-

tà, non provavano sentimenti, neppure i granchi. Erano macchine, non esseri umani.

Ma quelle macchine erano antiche come la città e tutto ciò che viveva in essa. Non era impossibile immaginare che gli uomini, prima che le Grandi Guerre distruggessero l'antica civiltà, avessero inventato macchine capaci di pensare e di provare emozioni.

«Ha chiesto il nostro aiuto» osservò Ryer Ord Star, spezzando il silenzio. Con un gesto di frustrazione, si ravviò i lunghi capelli. «In cambio ci aiuterà a trovare Walker. Non hai capito?»

"Non tutto" pensò Ahren. «Che razza di aiuto ti aspetti da noi?» chiese alla macchina.

Dallo sportellino sulla testa metallica dello spazzino saettò un'immagine: Walker, Ahren e Ryer Ord Star si allontanavano dalle rovine insieme allo spazzino.

«Vuoi che ti portiamo con noi quando partiamo?» chiese alla macchina, in tono incredulo.

L'immagine ricomparve altre due volte, insistente e inconfondibile. Poi comparve una nuova immagine, in cui la *Jerle Shannara* si alzava nel cielo, con le vele-luce tese, i tubi radianti pieni d'energia. A prua della nave si scorgeva il piccolo spazzino, che osservava la terra da cui si allontanavano.

«Ridicolo» mormorò Ahren, quasi tra sé. «È una macchina!»

«Una macchina intelligente» lo corresse Ryer Ord Star. «Sofisticata e capace di provare sentimenti. Ahren, vuole quello che vogliamo noi. Vuole essere libera.»

Il giovane principe si sedette lentamente sulle macerie e si prese il mento tra le mani. «C'è ancora qualcosa che non mi convince» disse, continuando a osservare lo spazzino. «Se lo seguiremo in quei sotterranei, saremo isolati da tutto. Se si tratta di una trappola, non avremo alcuna possibilità di fuggire. Non so che dire. Continuo a pensare che prima dovremmo cercare gli altri.»

Ryer Ord Star s'inginocchiò davanti a lui e pose le proprie mani su quelle di lui, accarezzandogli il viso con la punta delle dita. «Principe degli Elfi, ascoltami. Perché dovrebbe trattarsi di una trappola? Se l'entità che protegge Castledown volesse ucciderci, ormai l'avrebbe fatto. E se questo spazzino volesse tradirci, noi saremmo già circondati da granchi. Che necessità avrebbe di farci scendere sottoterra quando può catturarci qui? Perché prendersi tanti fastidi per ottenere così poco?»

Ahren dovette ammettere di non saperlo. La veggente aveva ragione, pensare a una trappola non aveva senso. Ma molte cose accadute in quel viaggio erano prive di senso, e tutti i suoi istinti gli dicevano di non fidarsi. Forse era la paura di finire come Joad Rish e gli altri. Forse era il ricordo del massacro, delle grida e dei morti. Tutto era troppo fresco per poter riflettere con lucidità.

«Non c'è il tempo di cercare gli altri» insistette la veggente. «Può darsi che non sia rimasto nessuno!»

Era anche il timore di Ahren, naturalmente. Che non fosse rimasto nessuno, che fossero gli unici superstiti.

Le mani di lei premevano su quelle di lui, avvolgendole a coppa. Ahren sollevò il mento, ma lei non lo lasciò andare e sussurrò: «Ahren, vieni con me, ti supplico».

Anche lei aveva paura. Il principe le sentiva tremare le mani e la voce. Era vulnerabile quanto lui. Forse aveva visto il futuro e le erano apparse immagini che la spaventavano più di tutto ciò che avevano già vissuto. Ma era costretta ad andare perché glielo imponeva il suo legame con Walker. Un legame che non teneva conto di null'altro, e Ahren le invidiava quella forza. Era assai superiore alla sua e lo faceva vergognare di sé. La veggente intendeva andare, con lui o senza di lui. A quel punto, cos'avrebbe fatto? Poteva raggiungere il lago, nascondersi ai Mwellret e aspettare il ritorno della *Jerle Shannara?* Tornare a casa e vivere per sempre nella vergogna?

No, meglio morire.

«Va bene» le disse, prendendole le mani e tenendole come se fossero due uccellini. Si sporse verso di lei in atteggiamento rassicurante, e con voce ferma disse: «Proviamo a cercarlo».

9

Quentin Leah era nascosto nell'ombra, dietro un muro diroccato da cui si poteva osservare la piazza centrale e il suo labirinto. Poco prima vi aveva visto entrare un gruppo troppo baldanzoso di Mwellret che adesso fuggivano in formazione assai meno compatta. Panax e Kreshen erano accanto a lui e osservavano senza parlare dalle fessure nel muro. I due Cacciatori Elfi, Kian e Wye, erano inginocchiati un po' di lato. I Mwellret passarono davanti a loro di corsa, senza pensare a null'altro che alla fuga. Si lanciavano qualche rapida occhiata alle spalle per controllare se erano inseguiti e non guardavano da nessun'altra parte. Alcuni di loro erano insanguinati,

avevano il mantello strappato e si muovevano a fatica. Non dovevano essersi divertiti nel labirinto, non più di Quentin e dei suoi compagni, e non vedevano l'ora di allontanarsi.

«Quanti ne hai contati?» gli sussurrò Kreshen.

Lui scosse la testa. «Una quindicina.»

«Questo significa che cinque o sei non ce l'hanno fatta.» Lo disse in tono pratico senza distogliere lo sguardo dai Mwellret che sgusciavano in mezzo alle rovine. «Non pare che siano riusciti a trovare la veggente.»

A meno che non fosse morta, naturalmente. Quentin tenne per sé quel pensiero. Kreshen non aveva fatto commenti su Bek, ma forse dipendeva dal fatto che non sapeva da che parte fosse fuggito. Aveva seguito abbastanza facilmente le tracce di Ryer Ord Star, anche se i Mwellret avevano calpestato tutto, ma non c'era traccia del cugino. Quentin si sentiva sempre più frustrato e angosciato. Il tempo passava e non facevano alcun progresso. Aveva sperato di trovare Bek o Ryer Ord Star seguendo i Mwellret. Adesso pareva che non avrebbero trovato nessuno dei due.

L'ultimo mwellret passò davanti a loro, affrettandosi ad allontanarsi nella chiara luce del mezzogiorno, e scomparve nella direzione da cui erano giunti. Kreshen non si muoveva, né si muovevano Quentin e gli altri. Rimasero al loro posto, immobili, e continuarono a guardare e ad ascoltare. Dopo quello che pareva un tempo lunghissimo, la cercatrice di piste si voltò a guardarli con la schiena dritta e l'espressione tranquilla negli occhi grigi.

«Vado a dare un'occhiata per scoprire cos'è successo» disse. «Voi aspettatemi qui.»

Stava per allontanarsi quando Quentin intervenne: «Vengo con te».

Lei si voltò di scatto. «Senza offesa, Highlander, ma preferisco andare da sola. Lascia fare a me.»

Scivolò attraverso un'apertura nella parete e se ne andò. La cercarono fra le rovine ma era sparita. Quentin lanciò un'occhiata a Panax, poi agli Elfi. Era visibilmente irritato.

Kian si strinse nelle spalle. «Non prendertela, non c'è niente di personale. Fa così con tutti. Senza eccezioni.»

Quentin pensava che la cercatrice di piste si era impadronita della guida del loro gruppo, posizione che aveva occupato lui fino alla sua comparsa. Non aveva problemi di orgoglio, ma era irritato dalle sue maniere brusche. Anche lui era abituato a seguire le piste, dopotutto. Non era un pivellino capace di farle correre dei rischi con la sua sola presenza.

Wye si sedette e allungò le gambe. Prima di partire aveva fatto parte della Guardia Reale e servito Allardon Elessedil. «Kreshen voleva entrare nella Guardia Reale, ma Ard Patrinell si è opposto perché pensava che là il suo talento fosse sprecato» spiegò. «Poi l'ha voluta con noi come Cercatrice di piste. Ha davvero un dono per questa attività, è la migliore.»

«Però si è offesa per l'interferenza» aggiunse Kian con uno sbadiglio. Il suo volto scuro era stanco e disfatto. «C'è voluto molto tempo perché lo perdonasse.»

Wye annuì. «I posti nella Guardia Reale sono molto ambiti, e la concorrenza è forte. Le donne non sono mai state del tutto accettate come pari; come difensori del re vengono preferiti gli uomini. Anche nel caso delle regine. È successo così anche con Wren Elessedil. È dovuto più alla storia e all'abitudine che al pregiudizio e al favoritismo. Le donne non fanno parte della Guardia Reale, mentre sono arrivate a dominare nelle unità di Cercatori di piste dei Cacciatori Elfi.»

Wye fece un cenno d'assenso. «Il loro istinto è migliore del nostro, inutile negarlo. Sono più abili di noi quando si tratta di capire le tracce e di prendere le decisioni adatte durante gli inseguimenti. Forse hanno imparato ad affinare i loro istinti per compensare l'inferiore forza fisica.»

Quentin non sapeva cosa dire e non gliene importava. Ammirava Kreshen per il suo modo diretto di affrontare le cose e non vedeva ragione di non accettarla nella Guardia Reale. Ma gli dispiaceva che non si fidasse di lui. Dal suo comportamento, pareva certa di non avere mai bisogno dell'aiuto di nessuno. Dietro gli occhi grigi e la voce calma c'era una volontà di ferro. Se avesse avuto bisogno di essere salvata, Kreshen si sarebbe salvata da sola.

Panax sedeva a gambe incrociate in un angolo delle rovine, con un pezzo di legno in una mano e il coltello nell'altra. Lavorava adagio, con attenzione, in silenzio, a testa china, facendo cadere trucioli sulla pietra.

«Ti penti di questo viaggio, Highlander?» gli chiese senza alzare la testa.

Lasciando di guardia i Cacciatori Elfi, Quentin si sedette accanto a lui. «No.» Rifletté per alcuni istanti. «Mi pento di avere insistito perché venisse anche Bek. Non potrei mai perdonarmelo, se gli succedesse qualcosa.»

Panax borbottò qualcosa, poi rispose: «Non mi preoccuperei di Bek, se fossi in te. Hai sentito Kreshen. Penso che corra meno rischi di noi. Quel ragazzo ha qualcosa di speciale. E non parlo solo della magia che Kreshen gli ha visto usare. Se Walker l'ha portato qui, l'ha fatto per qualcosa di

speciale. È per questo che vi ha mandato tutt'e due da Truls Rohk e Truls si è lasciato convincere a venire con noi. L'ha visto anche lui, se né accorto, e sono sicuro che non se né dimenticato. Tienilo a mente. Il cambiatore di forma è qui attorno, da qualche parte. Puoi esserne certo, Highlander. Non ti dico che me lo sento nella pelle, perché sarebbe una sciocchezza, ma lo conosco e sono sicuro che è qui. Forse con Bek».

Quentin rifletté su quelle parole. Il fatto che nessuno avesse visto Truls Rohk, almeno, nessuno di coloro che stavano con lui, non significava che non ci fosse. Era possibile che tenesse d'occhio Bek. E la cosa era perfettamente sensata se Walker l'aveva portato per badare al ragazzo. Tornò a pensare al misterioso passato del cugino e alla magia che aveva scoperto di avere solo allora. Forse era come diceva Panax, e Bek correva meno rischi di loro.

«E tu, Panax?» chiese al nano.

Il coltello continuò ad alzarsi e ad abbassarsi con regolarità. «Io che cosa?»

«Ti penti di essere venuto?»

Il nano rise. «Se fosse vero, dovrei pentirmi di quello che ho fatto per tutta la vita!» Scosse la testa, divertito. «Sono sempre vissuto così, Highlander, passando da una disavventura all'altra, da una spedizione all'altra, fin dove giungono i miei ricordi. Sono sempre stato in quelle montagne, da solo per la maggior parte del tempo, però ho visto più luoghi e ho rischiato la vita più spesso di quanto mi piaccia pensare.» Si strinse nelle spalle. «Bene, ecco tutto. Quando vivi nel Wolfsktaag, sei sempre sul filo del rasoio.»

«Perciò Walker sapeva quello che faceva quando ci ha mandati a cercarti? Sapeva che saresti venuto anche tu.»

«Ne sono certo.» Il nano sollevò per un istante gli occhi scuri, poi tornò a guardare il suo lavoro. «Ci voleva tutt'e due, me e Truls. Come voleva te e Bek. Gli piacciono i compagni, gli amici, la gente che si conosce da molto tempo e si fida del giudizio reciproco. Sa i rischi che si corrono in un viaggio come il nostro. Anche gli estranei finiscono per legarsi tra loro, ma non così in fretta e con la stessa profondità. Alla lunga, l'amicizia e la parentela sono il legame migliore. Inoltre, se può avere due persone dotate di magia al prezzo di una, perché non farlo?»

Quentin si sistemò la fascia che gli tratteneva i lunghi capelli. «Sempre a fare progetti a lunga scadenza, come tutti i Druidi.»

Il nano brontolò tra sé. «A scadenza più lunga di quelli che sappiamo fare noi e gran parte degli altri. È per questo che è ancora vivo.» Smise di intagliare il pezzo di legno e sollevò lo sguardo. «Per questo sono convinto che presto o tardi lo troveremo.»

Quentin non ne era altrettanto certo, ma non lo disse. Il suo atteggiamento generale era assai cambiato dal giorno della partenza e ormai era meno ottimistico. Bek sarebbe rimasto sorpreso nel vedere il suo cambiamento.

Una decina di minuti più tardi, Kreshen riapparve. La videro solo quando fu accanto a loro e non cercò più di nascondersi. Salì a lunghi passi sulle macerie e saltò nel loro rifugio, con la faccia coperta di sudore, i corti capelli spettinati e le vesti in disordine. Dall'espressione del suo viso, Quentin capì che qualcosa non andava.

«Ho seguito i Mwellret in fuga» spiegò in fretta, pulendosi con la manica la faccia mentre si sedeva davanti a loro. Ansimava per la corsa. «Ho raggiunto l'ultimo della fila. Era ferito e distanziato dagli altri, così ho deciso di correre il rischio. L'ho gettato a terra, gli ho puntato un coltello alla gola e gli ho chiesto cos'era successo. Era più o meno quello che pensavamo, la stessa cosa che è successa a noi. Mi ha detto che inseguivano la veggente, ma che non l'hanno vista.»

«E Bek?» chiese subito Quentin.

Lei scosse la testa. «Non ne sanno niente. Quando hanno raggiunto la radura dove l'ho lasciato, c'erano solo la Strega di Ilse e la veggente. La Strega ha detto loro di cercarci e di farci prigionieri, poi è andata via da sola, a dare la caccia a qualcuno o a qualcosa.» S'interruppe. «Poteva essere Bek.»

L'Highlander aggrottò la fronte. «Perché avrebbe perso tempo a dare la caccia a Bek? Non ha senso.»

«Ne ha se si è accorta della magia del ragazzo» osservò Panax.

Quentin continuò a scuotere la testa con ostinazione. «La Strega cerca il tesoro di Castledown. Forse il mwellret ti ha mentito.»

«Non credo» rispose Kreshen. «Il ragazzo era nella radura quando sono venuta via per cercarvi, ma quando sono arrivati i Mwellret era sparito. Fra quei due momenti dev'essergli successo qualcosa, e probabilmente c'è di mezzo la Strega di Ilse. Se riuscissimo a trovare la veggente, potremmo scoprire la verità. Lei deve aver visto come sono andate le cose.»

Panax mise in tasca coltello e legno. «Potrebbe essere morta nel labirinto, insieme con i Mwellret» osservò.

Kreshen scosse la testa. «Perché dovrebbe essere entrata nel labirinto, visto che ne conosceva i pericoli? Inoltre, il rettile mi ha detto che non l'hanno trovata, né viva né morta.» Si alzò. «Ma adesso basta. Dobbiamo uscire di qui. Verranno a cercarci.»

«Non l'hai ucciso?» le chiese Kian.

Kreshen si voltò verso di lui e lo guardò torva. «Era disarmato e non mi minacciava» ribatté. «Mi occorre qualche motivo più valido, prima di uccidere un uomo. Gli ho fatto perdere i sensi e me ne sono andata. Quando si sveglierà saremo lontani. Adesso andiamo!»

«Dove?» chiese Quentin, spolverandosi i calzoni dalla terra e dall'erba. «A fare che?»

Lei si strinse nelle spalle. «Lo scopriremo dopo. Per ora andiamo tanto lontano da non doverci guardare alle spalle tutti i momenti. Ma ci terremo entro il perimetro delle rovine. Sono abbastanza grandi da offrirci un nascondiglio dove non sarà facile scovarci. E potremo continuare a cercare Patrinell e gli altri.»

Si avviò e gli altri la seguirono senza protestare, sapendo che aveva ragione, che dovevano trovare un nuovo nascondiglio lontano dal labirinto, all'interno della città. I Mwellret avrebbero certamente dato loro la caccia ed erano eccellenti cercatori di piste, che si affidavano ai loro sensi altamente sviluppati, alla loro abilità di cambiatori di forma e alla loro eredità di rettili. In ogni caso era sciocco pensare che rimanere lì potesse essere utile. L'Highlander, il nano e i Cacciatori Elfi seguirono Kreshen badando a non lasciare tracce, a camminare sulle lastre di metallo e sulle pietre in modo che non rimanessero impronte. Inoltre, varie volte Kreshen tornò indietro per confondere ulteriormente i segni del passaggio, usando le sue particolari abilità nel cancellare le tracce.

Il sole aveva superato il punto del mezzodì e si avviava verso il pomeriggio, in un cielo del tutto sgombro di nuvole. Nelle rovine, il calore si alzava a ondate tremule al loro passaggio. Quentin si slacciò i bottoni della tunica e si rimboccò le maniche. La Spada di Leah era pesante e ingombrante sulle sue spalle. La magia di cui l'aveva infuso era svanita, era tornata nel luogo oscuro da cui era uscita, lasciandolo svuotato, ma libero. Si chiese se la prossima volta sarebbe riuscito a usarla meglio. Infatti non poteva pensare di non avere un'altra occasione.

Dopo avere percorso una certa distanza, si affiancò a Kreshen. «Perché andiamo da questa parte e non torniamo al lago dove siamo sbarcati? E Bek?»

Lei gli lanciò un'occhiata e serrò le labbra. «Due cose. Prima di poter seguire Bek, dobbiamo sapere dov'è andato, e non vogliamo che i Mwellret vengano a conoscenza delle nostre intenzioni.»

Quentin annuì. «Dobbiamo far credere loro di avere intenzioni completamente diverse. Per esempio che fuggiamo verso l'entroterra.» Fece una pausa. «Ma non si aspettano che cerchiamo di tornare sulla *Jerle Shannara?*»

«È proprio quanto spero di far credere loro» rispose lei.

Qualcosa, nel modo in cui pronunciò quelle parole, richiamò la sua attenzione. «Che intendi dire?»

Kreshen si voltò di scatto verso di lui obbligandolo a fermarsi bruscamente. Aveva l'espressione tesa e dura. Gli altri si raccolsero attorno a loro. «Il mwellret mi ha detto un'altra cosa» continuò. «Non ve l'ho riferita prima perché pensavo di poter aspettare, dato che non possiamo fare nulla. Ma forse è meglio dirvela subito. Abbiamo perso la nave. La Strega di Ilse ha trovato il modo di superare le colonne di ghiaccio e ha sorpreso la nave nel canale. Ha usato la magia per addormentare i Corsari e li ha fatti prigionieri. Ha lasciato alcuni soldati della Federazione e alcuni Mwellret a presidiare la nave.» Scosse la testa. «Possiamo contare solo su noi stessi.» Tutti la fissarono sbalorditi.

Tutti pensavano la stessa cosa. Erano abbandonati in una terra straniera e dovevano rinunciare a ogni speranza di venire salvati da Redden Alt Mer e dai suoi Corsari o di raggiungere la *Jerle Shannara.*

Quentin fece per dire qualcosa, ma lei lo interruppe: «No, Highlander, il rettile non mentiva. Lo so. Era molto preciso. La *Jerle Shannara* è sotto il controllo della Strega di Ilse. Non tornerà a prenderci».

«Dobbiamo riconquistarla!» esclamò subito Quentin, senza riflettere.

«Non dovrebbe essere molto difficile» osservò Panax, inarcando un sopracciglio. «Basta che ci facciamo spuntare le ali per salire fino a lei. E forse la nave ci farà il favore di scendere a un'altezza che possiamo raggiungere.»

«Per il momento, quello che ci serve è camminare» disse Kreshen, per chiudere l'argomento, e si avviò. «Andiamo.»

Proseguirono per la maggior parte del pomeriggio, guardando il sole scendere a ovest finché non si ridusse a un bagliore lungo l'orizzonte. Erano arrivati dall'altra parte della città e attraverso i varchi negli edifici diroccati potevano vedere gli alberi della foresta. Le loro ombre sembravano lunghe macchie nere che scivolavano sulle rovine come petrolio. L'afa si

era dissipata, l'aria era più fresca. Per tutto il pomeriggio non si era vista traccia dei Mwellret e non avevano scorto compagni sopravvissuti. La città sembrava senza vita, a parte loro stessi. Più avanti, gli alberi formavano una parete nera su cui gli ultimi raggi del sole lasciavano un alone d'argento.

Kreshen diede l'alt e si guardò attorno con calma, prendendosi tutto il tempo. «Non credo che dobbiamo cercare di fare il giro della città di notte» disse. «Ci possono essere altre trappole, oppure sentinelle. Meglio aspettare fino a domattina, quando saremo in grado di vedere.»

Al pari degli altri, Quentin si era adattato all'idea che erano soli e non potevano fuggire né ricevere aiuto. Qualunque decisione avessero preso doveva basarsi su quella constatazione. A quel punto un errore poteva risultare compromettente, forse anche fatale. Se i Mwellret intendevano continuare l'inseguimento nel buio, che lo facessero. Con un po' di fortuna, la città e i suoi orrori li avrebbero inghiottiti.

«Ci accampiamo nella foresta?» chiese Panax.

Kreshen annuì. «Come meglio possiamo. Niente fuoco, cibo freddo e una persona di guardia per tutta la notte. Sappiamo cosa c'è nella città, ma non cosa c'è in questi boschi.»

"Pensiero molto confortante" si disse Quentin, seguendola in mezzo agli alberi finché non trovarono una radura adatta. Il sole era ormai tramontato e apparivano le prime stelle. Le stesse che già splendevano a casa sua, lontana in modo inimmaginabile. I suoi genitori dovevano essere a letto e dormivano sotto quelle stelle. Si chiese se Coran e Liria pensavano a lui in quel momento. Si chiese se li avrebbe mai rivisti.

Avevano un po' di cibo e d'acqua ma non un giaciglio. Avevano perso quasi tutte le loro attrezzature nella fuga dal labirinto o le avevano lasciate ai margini delle rovine. Mangiarono quello che avevano, bevvero la birra di un otre di Panax e dormirono avvolti nei mantelli, usando come cuscini quello che riuscirono a trovare. Kreshen fece il primo turno di guardia. Quentin piombò subito nel sonno: non appena appoggiò la testa fra le braccia incrociate si addormentò.

Sognò, ma pochi frammenti confusi e slegati tra loro che lo lasciavano con il batticuore, anche se erano privi di significato e venivano dimenticati quasi subito. Si destò di soprassalto più volte e ogni volta ripiombò nel sonno. Buia e immobile, la notte lo avvolgeva e lo portava via con sé.

Venne destato da Kian, il quale gli strinse con forza il braccio e lo tenne fermo quando si alzò di scatto. «Hai avuto incubi per tutta la notte, Hi-

ghlander» gli sussurrò il Cacciatore. «Tanto vale che monti di guardia e lasci dormire quelli che ci riescono.»

Era l'ultimo turno di guardia e presto si cominciò a vedere la differenza nel cielo. Le stelle avevano terminato il loro giro e l'oscurità si stava già attenuando. Quentin osservò l'altra estremità della radura, in direzione del punto da cui doveva sorgere il sole, e attese le prime luci dell'alba. I suoi compagni dormivano tutt'attorno a lui; le loro sagome scure non si muovevano, si udiva solo il suono del loro lento respiro.

Una volta qualcosa attraversò in volo gli alberi sopra di lui, un movimento rapido e frenetico che scomparve con la stessa velocità con cui era giunto. "Qualche rapace" pensò. E lasciò che il suo cuore riprendesse il ritmo normale. Poco più tardi, preso da una sorta di inquietudine, si alzò e andò a scrutare le rovine della città, ancora avvolte nel buio. Non vide nulla, non sentì nulla. Forse non c'era niente da vedere o da sentire. Solo loro. In un mondo di granchi meccanici e fili di fuoco, di Mwellret e di Streghe di Ilse, forse lui e i suoi compagni erano gli ultimi esseri umani rimasti.

Ma quando l'alba si levò sotto forma di un sottile filo d'argento lungo l'orizzonte orientale, rischiarando le ombre della foresta quanto bastava a dare identità alle forme, si accorse di essersi sbagliato. In fondo alla radura c'era un uomo, vagamente definito dalla luce, immobile sullo sfondo scuro. Dapprima Quentin pensò di avere un'allucinazione, che la luce gli ingannasse la vista. Non c'era ragione perché una persona rimanesse ferma laggiù nel buio. Ma a mano a mano che il giorno si rischiarava e l'immagine prendeva nitidezza, constatò di non essersi sbagliato. Era un uomo alto e snello, che portava una tunica senza maniche, calzoni che terminavano al ginocchio, sandali allacciati alle caviglie e fasce di cuoio attorno ai polsi. Impugnava una sorta di lancia alta come lui, un sottile palo di legno con un secondo paletto allacciato nel mezzo.

Quentin attese di essere certo dei suoi occhi, poi allungò un braccio e destò Kreshen, che dormiva accanto a lui.

La giovane si svegliò all'istante, si levò a sedere e lo fissò. Lui le indicò l'uomo. Un secondo più tardi Kreshen era in piedi al suo fianco.

«Da quanto tempo è laggiù?» sussurrò.

«Non lo so. Era già là prima che ci fosse abbastanza luce per vederlo.»

«Ha fatto qualcosa?»

Quentin scosse la testa. «No, è sempre rimasto fermo a guardarci.»

Kreshen tacque. Si sedette accanto a Quentin e continuò a osservare l'uomo, in attesa delle sue mosse. Alla luce dell'alba, il viso minuto della

cercatrice di piste appariva diverso dal solito: era giovane e bello e leggermente esotico per le fattezze da elfo. Quentin si scoprì a studiare anche lei e non solo lo straniero. Amava il suo modo calmo e pratico di affrontare le cose, la sua flemma, il fatto che non si agitasse mai. In un altro luogo e in un altro tempo, in altre circostanze, avrebbe provato attrazione per lei, ma lì non poteva permettersi quel tipo di digressioni.

Il sole salì al di sopra dell'orizzonte e con i suoi luminosi raggi scacciò la notte. Al chiarore pieno del mattino i connotati dello straniero si rivelarono in pieno. La sua pelle aveva un colore rossiccio, quasi di rame. Luccicava leggermente, come se fosse oliata. Anche i capelli avevano una tonalità rossa, più chiara di quella della pelle, erano folti e ricci, corti e non trattenuti da alcuna fascia. Anche gli occhi, adesso che erano visibili, avevano una vaga sfumatura color cannella.

Continuava a guardarli come una statua di pietra. Per la prima volta, Quentin vide che portava dietro la schiena, assicurato alla cintura di cuoio, un corto giavellotto.

«Che arma impugna?» sussurrò a Kreshen.

Lei scosse la testa. «Sembra una cerbottana, ma non ne ho mai visto una così lunga. Vedi quel legno legato al centro? Dovrebbe essere il contenitore delle frecce.» Rimase in silenzio per qualche istante, poi proseguì: «Non possiamo rimandare ancora. Dobbiamo vedere cosa vuole. Aspetta qui, mentre io sveglio gli altri».

Si alzò e si accostò prima a Panax e poi ai Cacciatori Elfi, svegliandoli con una piccola scossa, chinandosi ad avvertirli di non fare movimenti bruschi. A uno a uno si rizzarono a sedere e fissarono lo straniero che continuava a sorvegliarli.

Kreshen tornò da Quentin e gli parlò a bassa voce. «Potrebbe essere un trucco. Di certo non è solo. Negli alberi devono essere nascosti i suoi compagni. Non si esporrebbe così, se non ci fosse qualcuno a proteggergli le spalle. Si offre come specchietto per le allodole per vedere cosa facciamo. Facciamogli capire che non intendiamo fargli del male.»

Si alzò e si diresse lentamente verso l'uomo, tenendo le mani lungo i fianchi e le armi nel fodero. Quentin sentì che lo salutava nella lingua degli Elfi ma poi, accorgendosi che non capiva, continuava in altre lingue. Nessuna funzionò. Provò varie lingue del Sud, ma non ebbero successo neanche quelle. Provò con qualche dialetto dei Troll, ma senza risultato.

Poi, all'improvviso, lo straniero parlò. Quando aprì le labbra, Quentin notò che aveva i denti colorati con qualche pigmento color del rame. Par-

lava in una lingua roca e gutturale che l'Highlander non conosceva. Anche Kreshen pareva perplessa.

«Un momento» intervenne Panax, alzandosi e raggiungendoli. «Mi pare che parli nella lingua dei Nani, ma è un dialetto molto antico, una sorta di ibrido. Fatemi provare.»

Si rivolse allo straniero parlando senza fretta, provando alcune parole, aspettando la sua risposta, poi provando di nuovo. Lo straniero lo ascoltò e alla fine rispose. Andarono avanti per parecchi minuti e alla fine Panax si voltò verso i compagni. «Capisco quello che dice, ma non tutto. Venite qui. Penso che non ci sia pericolo.»

Continuò a parlare con l'uomo, mentre Kreshen ascoltava. Quentin, Kian e Wye li raggiunsero.

«Dice che il suo popolo sono i Rindge. Abitano ai piedi delle montagne alle sue spalle. Sono sempre vissuti qui, da secoli. Sono cacciatori e lui fa parte di una squadra che si è imbattuta in noi durante la notte.» Guardò Kreshen. «Avevi ragione, non è solo. Ci sono altri Rindge con lui. Non so quanti, ma penso che siamo circondati.»

«Chiedigli se hanno visto altri, a parte noi» gli suggerì Kreshen.

Panax disse qualche parola e ascoltò la risposta. «Non ha visto nessuno. Vuole sapere cosa facciamo qui.»

Un'altra fitta conversazione. Panax disse al rindge che erano venuti a cercare un tesoro nascosto nelle rovine della città. Il rindge prese a parlare in tono più concitato, sottolineando con gesti e brontolii le proprie parole. Disse che non c'erano tesori, che la città era molto pericolosa, piena di bestie di metallo che davano la caccia agli uomini e di fuoco che cavava loro gli occhi. La città aveva occhi dappertutto e nessuno poteva entrarne o uscirne senza essere visto tranne i Rindge, che sapevano come nascondersi.

Quentin e Kreshen si scambiarono una rapida occhiata. «Come fanno a sfuggire ai granchi meccanici?» chiese la giovane a Panax.

Il nano formulò la domanda e ascoltò con attenzione la risposta. Poi, confuso, se la fece ripetere. Mentre parlavano, altri Rindge uscirono dagli alberi, all'inizio solo le facce nella penombra, poi i corpi che si materializzavano uno alla volta circondando la piccola compagnia. Quentin si guardò attorno con inquietudine. Erano inferiori in numero e non avevano alcuna possibilità di fuga. Resistette all'impulso di impugnare la spada: affidarsi alle armi sarebbe stata una follia.

Panax si schiarì la gola. «Dice che i Rindge fanno parte della terra e sanno come scomparire al suo interno. Nessuno riesce a trovarli se si na-

scondono con attenzione, neanche ai margini della città. Dice che non entrano mai nelle rovine e vuole sapere perché ci siamo entrati noi.»

Kreshen rise tra sé. «Buona domanda. Chiedigli a cosa danno la caccia.»

Il rindge, alto e ossuto, ascoltò e annuì lentamente mentre Panax parlava. Poi diede una lunga risposta. Il nano attese che avesse finito, poi si guardò alle spalle. «Non sono sicuro di avere capito tutto. O forse non ho capito bene. Anzi, me lo auguro. Dice che danno la caccia ai granchi metallici, che preparano trappole per distruggerli. A quanto capisco, le trappole servono a impedire ai granchi di catturarli. Dice che i granchi li rapiscono per usare le parti del loro corpo, che adoperano pezzi dei Rindge per costruire qualcosa che chiamano "wronk". Assomigliano agli uomini, ma sono fatti di metallo e di pezzi umani. Non riesco a capire bene. I Rindge ne sono molto spaventati, qualunque cosa siano. Dice che portandoti via le tue parti, i wronk ti portano via l'anima e tu non riesci mai a morire del tutto.»

Kreshen aggrottò la fronte. «Che significa?»

Panax scosse la testa. Chiese qualche particolare all'uomo, poi si strinse nelle spalle e riferì all'esploratrice. «Non riesco a capire.»

«Chiedigli chi comanda i wronk, i granchi e il fuoco» gli suggerì lei.

«Chiedigli chi vive sotto la città» aggiunse Quentin.

Panax tornò a rivolgersi al rindge e ripeté le domande nello strano, aspro dialetto dei Nani. Lo straniero ascoltò con attenzione. Tutt'intorno a loro, gli altri Rindge si avvicinarono con espressione preoccupata. L'aria era carica di paura e di collera, e l'Highlander poteva sentire la tensione nell'aria.

Quando il nano ebbe finito, il rindge a cui si era rivolto alzò la testa, guardò in direzione delle rovine e pronunciò una sola parola: «Antrax».

10

Nelle profondità delle viscere di Castledown, molto al di sotto delle rovine della città, Antrax correva vorticando lungo le condutture e i cavi che gli permettevano di attraversare il suo regno. Viaggiando a una velocità superiore a quella della luce, più rapido dell'occhio se l'occhio fosse stato in grado di vederlo, correva lungo i corridoi e attraverso le porte, da una sala all'altra, lungo i fili metallici che lo legavano al regno di cui era sovrano. Era una presenza priva di sostanza e di forma e poteva essere virtualmente dappertutto o in nessun luogo. Era il più grande successo dei

suoi creatori in un tempo e in un mondo morti da molto tempo, ma aveva superato gli obiettivi dei suoi creatori per divenire quello che era.

L'arma perfetta.

L'estremo difensore.

Costruita almeno tremila anni prima, in un'epoca in cui l'intelligenza artificiale era cosa di tutti i giorni e le macchine pensanti proliferavano, già allora era la più progredita del suo genere, un prototipo creato nel tumulto degli eventi culminati nelle Grandi Guerre. I primi scontri erano già iniziati e i suoi creatori sospettavano il destino che li attendeva, quando avevano pensato di costruirla. Erano archivisti e sognatori, gente che aveva come principale interesse conservare per il futuro conoscenze che altrimenti sarebbero andate perdute. Il pensiero di quell'epoca era dominato da menti piccine che manipolavano le regole del potere e della politica per suscitare nel popolino un misto di collera e frustrazione che alla fine li avrebbe consumati tutti. Per non piegarsi alla follia che li stava travolgendo, i creatori di Antrax avevano deciso che coloro che volevano distruggere ciò che non potevano capire non dovevano distruggere il progresso della civiltà. Antrax lo sapeva perché, quando era stato costruito, l'avevano programmato con quella conoscenza. Doveva conoscere le ragioni della sua esistenza, per comprendere l'importanza del compito che l'aveva fatto nascere.

Erano occorsi anni per costruire Antrax, con alti costi in vite e risorse. Pochi di coloro che avevano dato l'avvio al progetto erano riusciti a vederlo completato. Antrax aveva un senso del tempo e sapeva di essere nato a piccole tappe. Qui un'informazione, là un ragionamento, si era ampliato fino a occupare più luoghi e a poter viaggiare attraverso le catacombe della città come uno spettro. Al di sopra del terreno, la città mascherava la sua presenza e il suo scopo. Solo pochi erano al corrente della sua presenza e del suo completamento. Solo i pochi che conoscevano il suo scopo. Le Grandi Guerre consumavano in quei giorni il mondo dei creatori, raccogliendo una messe di distruzioni e rovine sempre più grande, e l'umanità veniva alterata per sempre. Come risultato si sarebbe perso quasi tutto ciò che la civiltà aveva costruito, e per sempre. Tutto tranne ciò che era ospitato nei sotterranei e che Antrax difendeva e doveva conservare. Quelle conoscenze sarebbero sopravvissute.

Alla fine, i creatori si erano semplicemente estinti. Antrax non aveva mai saputo cos'era successo loro. Gli avevano dato la vita, un luogo in cui abitare, un regno da proteggere e una direttiva da seguire. L'avevano incamminato sulla sua strada e poi erano scomparsi.

Tutti, meno uno.

Quell'ultimo era tornato, da solo e inatteso. Una volta terminata la programmazione, quando Antrax funzionava come voleva lui, i recettori dell'immissione dati erano stati chiusi. Non erano necessarie ulteriori istruzioni.

Quell'ultimo creatore era poi riapparso e aveva aperto di nuovo i recettori. Aveva salutato Antrax. Si potevano parlare attraverso schermi e tastiere. Potevano comunicare a un livello di parità. Il costruttore aveva detto ad Antrax che era successo quanto temeva. Tutto era andato perduto. Il mondo era distrutto e la civiltà era in rovina. Secoli di progresso erano stati spazzati via. Arte, cultura, conoscenza e comprensione erano spariti. I costruttori, con la sola sua eccezione, erano stati distrutti. Forse in tutto il mondo non era più in vita nessuno. Forse erano morti tutti.

Antrax non gli aveva risposto. Non era stato costruito per capire le emozioni umane, non poteva sentirle nelle parole del creatore che gli aveva parlato. Ma era giunta una nuova direttiva e Antrax doveva obbedire. La direttiva era entrata nella sua banca dati attraverso una tastiera ed era diventata parte della sua programmazione. L'ordine era chiaro. I sotterranei e tutto il loro contenuto erano stati affidati ad Antrax perché ne assicurasse la sopravvivenza. Nulla doveva essere alterato. Nulla doveva andare perduto. Non bastava che Antrax custodisse il contenuto e lo conservasse in attesa del ritorno dei costruttori. Doveva anche proteggerlo e distruggere tutto ciò che lo poteva minacciare. I mezzi per svolgere questo compito erano già presenti, le armi e le difese installate in segreto da quell'ultimo costruttore, il quale conosceva meglio dei suoi compagni i rischi che si correvano. Come attingeva energia dai suoi accumulatori, così Antrax doveva trarre dalla sua banca dati le conoscenze sul funzionamento dei sistemi di difesa e delle armi. Doveva adattare queste conoscenze alle sue necessità, estrapolare ciò che gli serviva per sopravvivere. Se era necessario usare le armi, Antrax aveva il permesso di usarle. Se non fossero state sufficienti, Antrax doveva costruirsene di più potenti. Se qualcuno avesse cercato di entrare nei sotterranei senza avere dato il codice d'accesso, doveva essere fermato con qualsiasi mezzo.

L'ultima istruzione contrastava con le precedenti programmazioni, ma il comando aveva un valore superiore ai precedenti ed era inderogabile: Antrax aveva il permesso di ferire e uccidere gli esseri umani. Adesso aveva il controllo del proprio destino. Nessuno doveva minacciare la sua esistenza o interferire con il suo scopo e la sua funzione. Nessuno poteva entrare

nel suo territorio senza fornire il codice d'accesso. Queste erano le nuove direttive. Così Antrax era stato riprogrammato negli spasimi finali dell'apocalisse, quando l'ultimo creatore era scomparso.

Da allora e per molto tempo Antrax era rimasto solo. Nessuno era venuto a cercarlo, nessuno si era mai nemmeno avvicinato. Nelle rovine della città, niente si muoveva: né uomini né animali né insetti né uccelli. L'aria era carica di polveri, e nella sua penombra non viveva nulla. Antrax continuava a vigilare sulle catacombe che gli erano state affidate. Le custodiva con attenzione, correndo lungo i cavi di alimentazione, aggirandosi nella miriade di corridoi e di camere, nelle sue banche dati e nei suoi accumulatori d'energia. Sempre all'erta, anche se per molto tempo la sua guardia fu inutile, perché non c'era nessuno da cui guardarsi. Attorno ad Antrax c'era solo desolazione.

Ogni tanto Antrax si chiedeva perché l'avessero messo a custodire le stanze sotterranee. Sapeva che cosa contenevano, ma non capiva perché avessero tanta importanza per i suoi creatori. Qualcosa capiva, ma tutto l'insieme era un enigma. Antrax era stato programmato per risolvere gli enigmi che avesse incontrato, perciò aveva cercato la soluzione anche di quello. Aveva consultato le sue banche dati, ma non l'aveva trovata. Le sue banche dati erano immense, ma le informazioni che contenevano non sempre erano utili. Le parole potevano essere vaghe e imprecise, soprattutto quando non c'era un contesto in cui inserirle. I concetti più familiari e utilizzabili erano quelli di matematica e ingegneria, perché Antrax era stato costruito e programmato usando quelle due scienze. Altre parole, invece, erano solo serie di simboli che non gli dicevano nulla. Le immagini e i diagrammi lo disorientavano. Enormi quantità delle informazioni a lui affidate sembravano senza scopo; di conseguenza, a mano a mano che la sua esperienza e la sua autosufficienza erano cresciute, Antrax era arrivato a mettere in discussione le scelte operate dai creatori nel programmarlo.

La direttiva finale era però inderogabile. Tutto ciò che era contenuto nelle catacombe era prezioso. Niente doveva essere toccato. Niente doveva andare perso. Tutto doveva essere salvato per il giorno del ritorno dei creatori.

Ma quando sarebbe giunto quel giorno? Antrax aveva un vago ricordo di un programma che ne parlava, ma la direttiva dell'ultimo creatore aveva confuso e infine eliminato i dettagli. Perciò non c'erano dati riguardanti l'epoca dell'apertura delle catacombe. O i beneficiari. Le catacombe dove-

vano rimanere inviolate, protette e salvate, dovevano rimanere nascoste e al sicuro.

Per sempre.

Quando la prima delle creature a quattro zampe era entrata nelle rovine, molti anni dopo la scomparsa dell'ultimo creatore, Antrax era pronto. Aveva richiamato dalla banca dati i particolari delle armi in suo possesso e le aveva usate. I laser avevano fatto a pezzi molti intrusi, senza problemi. Le sentinelle metalliche e le unità da combattimento avevano dato la caccia al resto. Le creature a quattro zampe non costituivano un pericolo, ma avevano consentito ad Antrax di verificare se era in grado di ottenere il rispetto delle direttive.

Più tardi, alcuni umani erano entrati nelle rovine, per esplorare gli edifici crollati e le strade disselciate, e avevano cercato addirittura di penetrare nei sotterranei. Nessuno di essi possedeva il codice d'accesso, e Antrax li aveva distrutti tutti. Altri ancora si erano presentati, di tanto in tanto, e Antrax ne aveva riconosciuti alcuni, perché si trattava di individui tenaci nei loro sforzi. Come formiche, scavavano fori e gallerie, piccoli fastidi che si rifiutavano di stare alla larga. Neppure i laser e le macchine riuscivano a scoraggiarli.

Antrax aveva allora cominciato a prendere in considerazione altre soluzioni. La sua banca dati gli aveva fornito varie interessanti possibilità e aveva cominciato a sperimentarle su di loro. I wronk si erano rivelati la più fortunata di queste nuove soluzioni. Qualcosa, nel rivedere i morti, risultava particolarmente spaventoso per gli umani.

Gli avevano dato un nome: Antrax. L'avevano preso dal loro linguaggio, e Antrax non sapeva che cosa significasse, ma non gliene importava nulla. Ciò che contava era che gli umani fossero al corrente della sua presenza; questo bastava a fargli raggiungere il suo scopo. Gli umani avevano cominciato a evitare le rovine e avevano smesso di cercare vie d'accesso alle catacombe.

Ma Antrax si era innamorato dei suoi wronk e li aveva impiegati per altri compiti. Perciò aveva continuato a catturare umani per procurarsi le parti che occorrevano ai wronk. Aveva continuato a fare esperimenti e gli umani da intrusi erano diventati prede.

A spingerlo a interessarsi anche del mondo che lo circondava era stata un'avaria a uno degli accumulatori d'energia. Ce n'erano tre, grandi condensatori a pannelli solari che ricavavano l'energia dal sole e la convogliavano ai recettori in modo che Antrax potesse funzionare. Gli accumulatori

sarebbero dovuti durare per sempre, finché ci fossero stati sole e luce. Ma nulla è infinito, neppure le macchine costruite per durare per sempre, soprattutto quando vengono sfruttate troppo. Antrax era diventato il guardiano e il difensore delle catacombe. I suoi compiti si erano moltiplicati, le sue richieste energetiche erano aumentate. Gli occorreva più energia di quanta non avessero previsto i suoi creatori e adesso gli accumulatori si scaricavano prima di aver avuto il tempo di ricaricarsi di energia solare. Forse era il consumo aggiuntivo dei laser, delle sonde e dei wronk. Forse era stata sopravvalutata fin dall'inizio l'efficienza dei pannelli solari. In qualsiasi caso, Antrax non aveva abbastanza energia.

Aveva perciò deciso che doveva trovarne un'altra fonte.

Aveva agito rapidamente mandando le sue sonde alla ricerca di una sorgente in tutto il mondo, al di là delle regioni note. Le sonde non dovevano tornare, solo trasmettere le informazioni raccolte. Avevano fatto il loro lavoro e, anche se molte regioni di quei continenti lontani erano prive di vita umana e di forme di energia utilizzabili da Antrax, un luogo si era mostrato promettente. Era a est, al di là del mare, in una terra in cui gli esseri umani erano sopravvissuti alle Grandi Guerre. La loro era una civiltà per molti aspetti rudimentale, ma piena di possibilità che meritavano di essere esplorate. Il Vecchio Mondo era cambiato, e così pure l'umanità. Le scienze del passato non erano ancora state riscoperte, ma al loro posto c'erano nuovi tipi di scienza. Alcuni elementi di quella scienza erano capaci di generare energie superiori a quelle necessarie ad Antrax. Gli elementi si trovavano in certe armi e certi talismani posseduti dai discendenti dei suoi creatori. La genetica e l'insegnamento avevano infuso di quell'energia soltanto alcuni di quegli uomini e donne, nei quali la capacità di generare energia sorgeva dal loro interno.

Un sogno, o quello che al sognatore era parso tale, aveva portato ad Antrax i primi superstiti delle Grandi Guerre, trent'anni prima. Tra loro, soltanto uno era risultato utile, ma adesso quell'uno, fornito di una mappa che rivelava l'esistenza delle catacombe e del loro contenuto, ne aveva attirato altri. Ciò che aveva avuto tanto valore per i creatori ne aveva anche per i loro discendenti, benché Antrax non ne comprendesse il motivo. Esaminati e valutati nelle isole che Antrax aveva già da anni scelto come banco di prova, dove venivano attaccati da creature e spiriti che nessun uomo normale sarebbe riuscito a vincere, alcuni si erano mostrati più potenti dei compagni, perciò adatti a essere presi. Tre di essi erano entrati nelle rovine e forse altri attendevano all'esterno. Antrax li avrebbe usati come aveva

usato l'uomo di trent'anni prima, cioè come fonti di energia essenziali per la sua sopravvivenza e come vittime da sacrificare al suo scopo. Il creatore era stato chiaro. La vita degli umani era sacrificabile. Antrax doveva sopravvivere.

Nella profondità del suo regno, Antrax rallentò la sua corsa e controllò l'elenco di coloro che avrebbe usato per nutrirsi.

Uno era per il momento fuori portata, anche se Antrax stava già costruendo un wronk particolare per dargli la caccia.

Il secondo era ormai in arrivo.

Ma era il terzo a interessargli di più. Questo era penetrato nelle catacombe fornendo il codice d'accesso alla porta della torre. Non era un creatore, uno di coloro che Antrax attendeva, ma possedeva grandi risorse e un'incredibile energia interiore. Antrax non era riuscito a determinare la fonte della sua energia, solo a misurarla. E ne aveva a sufficienza per alimentare Antrax per decine di anni, forse centinaia, se gli accumulatori fossero stati in grado di caricare una simile quantità di energia.

Antrax stava già raccogliendo e convertendo quel potere, lo risucchiava dall'intruso senza che se ne accorgesse, lo aspirava a poco a poco. Pareva che l'energia fosse in grado di ricostituirsi, perciò il prelievo non pareva dannoso per quell'individuo. Ma le cose potevano cambiare. Antrax avrebbe dovuto fare accurati controlli. Quando estese i suoi sensori per effettuare le necessarie letture, l'intruso era ancora alacremente intento a lavorare per lui, nel suo futile tentativo di fuga.

Il druido chiamato Walker, che prima di perdere il braccio e di trovare il suo destino era chiamato sia Walker Boh sia lo Zio Oscuro, era sempre alla ricerca della via d'uscita. Si era fermato in uno dei corridoi di Castledown e cercava di capire dove aveva sbagliato. Aveva un nodo allo stomaco e la testa gli pulsava. C'era qualcosa di stonato. Anche se non riusciva a capire di che cosa si trattava, ne era certo come della stanchezza che provava. Tutti i suoi sforzi per distanziare gli inseguitori erano falliti. Tutti i suoi tentativi di fuga non avevano portato a nulla.

Dietro di lui, nella penombra dei corridoi e delle sale, invisibili ma presenti, i granchi meccanici gli davano la caccia. Era in fuga da loro dal momento in cui il pavimento della torre nera si era aperto sotto i suoi piedi e lui era precipitato lungo un condotto che l'aveva portato in quei sotterranei. I granchi l'avevano trovato subito ed era stato costretto a combattere e a fuggire. Ma dovunque fosse andato, li aveva trovati in attesa. Castle-

down pullulava di granchi meccanici, che si aggiravano nelle gallerie in numero tale da sconfiggere un intero esercito, e non solo un singolo uomo. Tuttavia avrebbe continuato a lottare, finché le forze gliel'avessero consentito.

La cosa che lo lasciava perplesso, nella sua fuga disperata, era l'ossessiva ripetitività. Una miriade di corridoi e di stanze, contenenti solo macchinari incassati nelle pareti e cavi di alimentazione per quelle macchine, tutte uguali. Ogni cosa si ripeteva identica, e nulla faceva pensare alla presenza del tesoro da lui cercato. Non c'erano porte nascoste o passaggi segreti, non c'erano pannelli dietro i quali ci potesse essere un tesoro, non gli giungeva alcuna indicazione di quello che cercava. Sapeva di cosa si trattava. A differenza degli altri che erano venuti a cercare il tesoro, a parte forse la Strega di Ilse, lui sapeva esattamente cosa cercare.

A meno che non si trattasse di un'astuta bugia, escogitata dall'autore della mappa per attirarlo in trappola.

Aveva però escluso quella possibilità molto prima. La conoscenza mostrata dai simboli e dai disegni rivelava più di quanto non intendesse colui che aveva disegnato la mappa. Forse senza volerlo, aveva rivelato una verità che non capiva del tutto.

Il fatto che Castledown fosse una trappola era stato ovvio fin dall'inizio e lo scopo della trappola si era chiarito dopo le esperienze nelle isole di Flay Creech, Shatterstone e Mephitic. Ciò che viveva all'interno di Castledown voleva la loro magia. Perché la volesse, a che scopo intendesse usarla, rimaneva un mistero. Walker non sapeva neppure se il suo avversario cercava una particolare forma di magia. Forse cercava solo qualcuno che potesse usare le Pietre Magiche, qualcuno che prendesse il posto di Kael Elessedil. Forse cercava qualcosa di più.

In ogni caso si era servito del naufrago e della mappa come esca, delle chiavi come promesse, delle isole come banchi di prova, degli spiriti e delle creature di quelle isole come parametri, della curiosità e della tenacia delle vittime come pungolo. Le chiavi recuperate sulle isole a prezzo di così grandi sforzi non avevano alcun valore in se stesse, come c'era da aspettarsi. Walker le aveva ancora con sé, ma da tempo era convinto che non servissero a trovare il tesoro. Erano solo una promessa. Ma la mappa, pur rientrando anch'essa tra le esche secondo i piani fatti dall'entità che abitava nelle rovine, era assai preziosa.

Al momento, però, nessuna di quelle considerazioni poteva essere utile a Walker, che riprese a muoversi lungo il corridoio, studiandolo con i suoi

sensi magici, alla ricerca di una via di fuga o del tesoro nascosto. Ma non c'era via d'uscita, né un'arma da usare contro il suo misterioso avversario. Si chiese che ne era stato dei suoi compagni rimasti nel labirinto. Non l'avrebbero mai trovato. Forse non ci avrebbero nemmeno provato. La distruzione cui erano andati incontro poteva averli completamente demoralizzati. Se lui era morto, potevano aver pensato, che possibilità rimanevano loro? La sua sola speranza era che uno o due di loro tenessero uniti gli altri, che coloro su cui contava trovassero la maniera di raggiungerlo.

In qualsiasi modo, doveva tornare da loro al più presto. Il tempo lavorava contro di lui, doveva uscire dalle catacombe.

Nel corridoio davanti a lui comparvero i granchi. Dalla punta delle sue dita uscirono raggi di fuoco che distrussero quei meccanismi. Il druido scavalcò i resti degli attaccanti e vide che dietro di essi ce n'era un'altra fila. Distrusse anche quella e proseguì, sapendo che sarebbero riusciti a rintracciarlo attraverso la sua magia. Doveva usarla il meno possibile. Ma non poteva nascondersi del tutto, non poteva celare la sua presenza.

Girò un angolo e trovò una nuova serie di corridoi. Esausto e dolorante, appoggiò la schiena alla fresca parete metallica e si massaggiò lo stomaco dolorante. Il labirinto di camere e corridoi lo disorientava. Si guardò alle spalle. Era già passato in quel corridoio. O in un altro identico. Si era mosso in cerchio senza compiere alcun progresso. Cercò di riflettere sulla direzione da prendere, ma un nuovo attacco dei granchi lo distrasse e lo costrinse a lottare ancora.

Andò all'assalto disperdendoli con la magia, scagliandoli contro le pareti fino a ridurli a rottami fumanti. Si trovò di nuovo salvo.

Qualche istante più tardi era solo: un fuggiasco isolato in un mondo sconosciuto. Tuttavia continuava ad avere l'impressione che ci fosse qualcosa di strano. Se lo sentiva nelle ossa e nel cuore. I suoi movimenti erano diventati più lenti, il pensiero meno lucido, il suo corpo non funzionava nel modo abituale. La cosa non aveva ragione di essere. Si avviò in mezzo alle ombre e alle macchie di luce proiettate da lampade senza fumo e cercò una risposta.

Ma non la trovò, perciò continuò a correre, alla ricerca di un aiuto che non arrivava.

Antrax controllò l'umano ancora per qualche istante, effettuando dei calcoli. Il prelievo avveniva attraverso un canale aperto e forte, l'energia sparsa dal fuoco dell'intruso entrava nel convertitore e di lì raggiungeva i

condensatori che poi la fornivano ad Antrax. Decise di far combattere l'umano contro i granchi ancora per qualche tempo, ma poi di cambiare lo scenario per fargli compiere qualcosa di diverso. Le possibilità erano infinite, ma occorreva cautela. L'umano era intelligente e al primo errore avrebbe capito: se Antrax non fosse stato attento, l'umano si sarebbe reso conto dell'inganno. Questo non doveva succedere.

Tolto il contatto con lui, Antrax attraversò le miglia di cavi che percorrevano i corridoi e le sale, poi attivò anche i sensori che gli permettevano di controllare il perimetro esterno. Nei sotterranei non c'erano intrusi, nessun altro era penetrato nelle rovine. Soddisfatto, si collegò con la stanza dove veniva assemblato il wronk speciale.

La costruzione procedeva come previsto. Le sonde chirurgiche stavano montando il wronk con l'abituale destrezza e delicatezza di tocco. Le varie parti erano sparse sui tavoli, quelle di metallo sterilizzate e sigillate, quelle di carne e osso legate ai sistemi di supporto vitale, con il sangue artificiale che correva regolarmente nelle arterie e nelle vene. Il processo di unione tra carne e metallo era già iniziato, una tecnica sviluppata nei giorni finali del Vecchio Mondo e in seguito perfezionata dallo stesso Antrax attraverso lo studio e la sperimentazione. Per molto tempo era andato incontro a una serie di fallimenti; i primi wronk erano caduti in preda alla pazzia e si erano rifiutati di essere utili. Ma alla fine Antrax aveva trovato il modo di controllare il cervello dei wronk, i quali non si erano più potuti rifugiare nella follia. I guasti potevano ancora rendere inutili i wronk, ma ormai erano rari e non avevano conseguenze gravi. Spesso il danno poteva essere riparato e il wronk veniva rimesso in servizio. Le sonde chirurgiche erano molto efficienti.

Attraverso immagini trasmesse dai suoi sensori, Antrax studiò il suo ultimo soggetto, la cui testa galleggiava nel liquido di conservazione. Gli occhi erano sbarrati, continuavano a guardare di qua e di là, alla ricerca di una via di fuga, senza capire che i mezzi per fuggire gli erano stati tolti da tempo. Le sostanze medicinali, iniettate attraverso tubi che gli entravano nella gola, lo mantenevano stabile e calmo. Aveva la bocca aperta, come un pesce che si nutre. Era in condizioni perfette.

Antrax fece rapidamente l'inventario delle parti ancora da montare. Una volta completo, il wronk sarebbe stato il più pericoloso mai costruito, soprattutto perché l'umano usato per costruirlo era un eccellente campione, con grandi capacità. E questo era necessario, se voleva che gli portasse gli altri elementi produttori di energia e che riuscisse a vincere gli umani che

li detenevano. Ma la tecnologia del Vecchio Mondo era in grado di ottenere qualsiasi risultato. Presto Antrax avrebbe posseduto quelle fonti d'energia e avrebbe potuto usarle a proprio beneficio.

Gli umani potevano scappare fin dove volevano, tanto non serviva a niente. Lui aveva il compito di proteggere i sotterranei e il loro contenuto, ma il resto del mondo, anche quella parte così lontana da essere ancora un mistero, gli era accessibile senza difficoltà. I creatori gli avevano dato una direttiva e non c'erano restrizioni sui metodi per realizzarla. Se gli strumenti che gli occorrevano si trovavano altrove, era in grado di trovare il modo di portarli a sé. Se l'energia di cui aveva bisogno aveva come prezzo qualche vita umana, nessun problema.

Antrax era stato programmato per credere che non c'era niente di più importante della sua sopravvivenza. Da allora, non era successo nulla che gli avesse fatto cambiare quella convinzione.

11

La mano che serrò la spalla di Bek e lo scosse, destandolo dal sonno, era forte e insistente. «Sveglia!» gli sussurrò Truls Rohk. «Ci ha trovati!»

Bek non aveva bisogno di chiedere di chi parlasse il cambiatore di forma. La Strega di Ilse. Sua sorella. La sua nemica. Sobbalzò, ancora mezzo addormentato. Si sfregò gli occhi per orientarsi, per schiarirsi la mente, ma non ci riuscì del tutto. La stretta sulla spalla si allentò, si fece più gentile. «È vicina?» chiese Bek.

«Abbastanza da sentirti starnutire» mormorò Truls Rohk, indicando dietro di sé, nel buio.

Era ancora notte, il cielo era una trapunta di stelle sulla quale brandelli di nubi fluttuavano come filacce. All'orizzonte si scorgeva un'appuntita falce di luna. Il bosco che li circondava era una macchia buia e impenetrabile. La Strega li aveva inseguiti nonostante il buio, comprese Bek. Come c'era riuscita? Era capace di leggere le tracce di calore del loro corpo anche al buio? Forse sì. La magia del canto le permetteva di fare pressoché qualsiasi cosa. Bek si era addormentato al tramonto, sicuro che fossero riusciti a far perdere le loro tracce quando erano ancora in quel prato fiorito e di essersi allontanati quanto bastava per assicurarsi un'intera notte di sonno. Ma con la Strega di Ilse non c'erano certezze.

«Come ha potuto trovarci così in fretta?» sussurrò. Trasse alcuni profondi respiri, rabbrividendo quando un'improvvisa folata di vento scese dalle montagne.

La faccia di Truls Rohk era indecifrabile sotto il cappuccio. «Fortuna, penso. Non avrebbe dovuto averne, dopo quello che abbiamo fatto per metterla fuori pista, ma è abbastanza abile da crearsela. Andiamo.»

Recuperarono le loro poche scorte di cibo e lasciarono la radura per dirigersi verso l'entroterra, parallelamente alla base delle montagne. Non fecero nulla per nascondere le tracce della loro sosta. Se la Strega era riuscita a seguirli fin lì, non avrebbe incontrato difficoltà a scoprire dove avevano passato la notte. Bek si chiese se era stato salvato dall'istinto di Truls Rohk o dalla sua preveggenza. Quale che fosse la risposta, però, provò un ancor più forte senso di dipendenza da lui. Dopotutto era riuscito anche a dormire. Se avesse cercato di fuggire da solo, la sorella l'avrebbe già trovato.

Scosse la testa. Che cosa sarebbe successo se Grianne l'avesse preso? Una volta che lei li avesse raggiunti, ed era sicuro che sarebbe successo, cosa poteva aspettarsi?

Scesero lungo il fianco di una ripida collina finché non raggiunsero un piccolo affioramento roccioso, che seguirono finché non arrivarono a un fiume. Vi entrarono e lo risalirono controcorrente per un certo tratto, poi si portarono verso l'altra riva e continuarono a camminare sotto l'argine. La corrente era rapida e l'acqua gelida, e Bek dovette fare attenzione a dove metteva i piedi, un passo dopo l'altro.

«O ha trovato per caso le nostre vere tracce» commentò a un certo punto il cambiatore di forma «o ha trovato un alleato capace di leggere le tracce.» La sua voce era bassa e minacciosa, un sussurro di collera appena percettibile al di sopra del gorgoglio dell'acqua. La sua sagoma incappucciata pareva scivolare sul letto del fiume, i suoi movimenti erano sicuri e non pareva affatto ostacolato dalla corrente. «Dobbiamo scoprire quale delle due possibilità è quella giusta.»

Risalirono il fiume per un miglio, poi ne uscirono su una roccia e proseguirono verso l'interno. A est il cielo cominciava a rischiararsi con il sorgere del sole. Bek pensò all'alba nell'Altopiano di Leah, a caccia con Quentin nelle prime ore del mattino, alle somiglianze e alle differenze tra le due situazioni. Adesso era del tutto sveglio, ma la sua mente faticava a farsi strada in mezzo alle tortuosità della sua vita. Non aveva più paura, non nella maniera in cui l'aveva avuta nelle rovine di Castledown, quando

i fili di fuoco e i granchi meccanici li avevano attaccati. Ma ora si sentiva perduto e staccato dal mondo. Tutto ciò che conosceva della sua vita gli era stato tolto: nome, famiglia, terra. Non rimaneva più nulla del vecchio Bek, e più camminava, meno gli pareva probabile di poterli riavere.

Era come allontanarsi da se stesso, mutare pelle.

Si aggiustò sulla schiena la Spada di Shannara e cercò di trovare conforto nella sua presenza e nella sua sicurezza, ma non ci riuscì.

Truls Rohk ritornò al fiume e si immerse di nuovo nell'acqua gelida. Il sole era alto, il suoi raggi passavano dall'argento all'oro, il cielo mostrava le prime sfumature di azzurro. Il rumore dell'acqua corrente lo avvolse e Bek pensò soltanto a dove metteva i piedi. Attraversarono una seconda volta il piccolo fiume e tornarono a risalire la corrente. Dopo qualche tempo, Bek perse sensibilità alle gambe a causa dell'acqua fredda e poi anche i piedi gli divennero insensibili dentro gli stivali. Proseguì per pura forza di volontà, mettendo un piede davanti all'altro e pensando a tempi migliori, perché non poteva fare altro.

Dopo avere percorso alcune miglia, giunto a un'ansa del fiume dove i rami delle querce e dei cedri sporgevano sull'acqua, Truls Rohk si fermò. Frugò nel mantello e ne trasse una matassa di corda e uno strano grappino, con i bracci chiusi. Sciolse il cordino che li teneva legati e le punte si aprirono di scatto. Infilò la corda in un anello alla base del grappino e la avvolse attorno al proprio braccio, poi, facendo cenno a Bek di stare dov'era, attraversò il fiume, salì sulla riva, fece alcuni passi in mezzo agli alberi e tornò indietro rimettendo esattamente i piedi sulle orme dell'andata. Rientrò nel fiume e lo risalì di una decina di passi fino a un affioramento di roccia che sporgeva appena dalla corrente vorticosa. Controllò che il ragazzo fosse ancora al suo posto, poi prese corda e grappino, li fece roteare alcune volte nell'aria in cerchi sempre più ampi, quindi lanciò il grappino su un grosso albero che si protendeva sull'acqua. Il grappino si agganciò a uno dei rami più alti. Diede qualche strattone per assicurarsi che la presa fosse salda, poi fece segno al ragazzo di raggiungerlo.

«Sali sulla mia schiena, attaccati al mio collo e non lasciare la presa.»

Bek fece come gli aveva detto e sentì i forti muscoli e i fasci di tendini delle spalle del cambiatore di forma: gli parve di toccare un animale, ma cercò di non pensarci. Si prese con la mano destra il polso sinistro e lo tenne ben serrato.

Truls Rohk si afferrò alla corda e si lanciò verso l'altra riva, attraversando il fiume. Quando fu sulla riva, si lasciò scivolare a terra, poi recuperò la

corda facendola scorrere nell'anello alla base del grappino, che rimase sul ramo, e se la infilò in tasca.

«Questo dovrebbe occuparla per un po'» disse il cambiatore di forma. «Se avremo fortuna, ci cercherà sull'altra riva.» Lasciarono il fiume e tornarono a dirigersi verso le montagne, passando sui ciottoli e nei letti asciutti dei torrenti, evitando la terra dove avrebbero lasciato impronte e i cespugli dove rischiavano di spezzare qualche ramo. Il sole era ormai caldo e asciugò i loro vestiti, riscaldando i loro corpi congelati. Truls Rohk apriva la strada come una grossa bestia, enorme e minacciosa, enigmatica e misteriosa sotto il mantello e il cappuccio. Bek lo seguiva e si chiedeva se si fosse mai mostrato alla luce. Da quando l'aveva conosciuto nel Wolfsktaag non l'aveva mai fatto. A Bek non importava, ma si chiedeva cosa si provava a essere sempre coperti e a non mostrarsi mai con serenità agli altri. Tornò a pensare al loro strano rapporto, un legame così forte da spingere il cambiatore di forma a diventare il suo difensore e a prendere parte a quel viaggio.

Proseguirono per tutto il giorno, lasciando la pianura e addentrandosi sulle montagne, fino a raggiungere una sorta di promontorio boscoso da cui si vedeva tutta la foresta, fino al fiume che avevano attraversato. Truls Rohk si fermò, si guardò attorno per qualche istante, poi condusse Bek tra gli alberi.

«È buona cosa scegliere un posto da cui puoi vedere se ti seguono» commentò. «Ma se tu puoi vedere loro, anche loro possono vedere te. Meglio non rischiare. Ci sono sistemi migliori. Quando farà buio ne proverò uno.»

Trovarono una piccola radura asciutta in mezzo a un boschetto di cedri e abeti e si sedettero a rifocillarsi. Avevano acqua per alcuni giorni e in quei monti non sarebbe stato difficile procurarsene, ma il cibo era quasi del tutto finito. L'indomani avrebbero dovuto cercarne. E così nei giorni successivi, cosa che spinse Bek a chiedersi fin dove volessero arrivare.

«Potremmo trovare aiuto in queste montagne» disse Truls Rohk, dopo qualche tempo, come se gli avesse letto nel pensiero. Bek lo fissò e Truls proseguì: «Su queste montagne abitano i cambiatori di forma. Sento la loro presenza. Non mi conoscono e non sanno delle mie origini. Forse hanno idee diverse da quelli del Wolfsktaag per quanto riguarda gli incroci. Potrebbero aiutarci».

Lo disse a bassa voce, quasi come una preghiera. La cosa stupì Bek, che chiese: «Come pensi di metterti in contatto con loro?».

L'altro si strinse nelle spalle. «Non ce ne sarà bisogno. Saranno loro a venire da noi, se proseguiremo. Adesso siamo nel loro territorio. Capiranno cosa sono e verranno a scoprire cosa vogliamo.» Scosse la testa. «Il guaio è che, di regola, i cambiatori di forma non vogliono mai interferire nella vita degli altri, neanche quelli della loro razza, se non hanno una buona ragione per farlo. Dobbiamo fornire loro una ragione, se vogliamo il loro aiuto.»

Bek rifletté per qualche istante. «Posso chiederti una cosa?»

Il cappuccio si mosse leggermente verso di lui; l'interno era buio e sembrava vuoto. «Cosa vuoi chiedermi, Bek Ohmsford, che tu non mi abbia già chiesto?»

Lo disse quasi in tono di sfida. Bek spostò leggermente la Spada di Shannara, appoggiata sull'erba, e si ravviò i capelli scuri. «Hai detto che non interferite con la vita degli altri senza un valido motivo. Se è così, perché hai deciso di occuparti di me?»

A queste parole fece seguito un lungo silenzio, mentre il cambiatore di forma lo studiava dall'oscurità del cappuccio. Bek cominciò a sentirsi a disagio e aggiunse: «Tu hai detto che tra noi c'è un legame, per la presenza della magia...».

«Noi due ci assomigliamo, ragazzo» lo interruppe Truls Rohk, indifferente a ciò che il giovane stava per dire. «In te vedo me stesso da giovane, quando mi sforzavo di capire chi ero, quando scoprivo che ero diverso dagli altri.»

«Ma non è così, vero? Non è questa la ragione.»

Truls Rohk parve tremolare, la sua oscurità divenne liquida, e parve che fosse sul punto di svanire senza dare alcuna risposta per non tornare mai più. Ma il movimento cessò e il cambiatore di forma s'immobilizzò.

«Ti ho salvato la vita» disse. «Quando salvi la vita a una persona, te ne assumi la responsabilità. L'ho imparato molto tempo fa e penso che sia vero.»

Fece un gesto brusco con la mano, come per indicare che la cosa non aveva importanza. «Ma è una cosa molto più complicata. Anche questo è una sorta di gioco. Nella mia vita non c'è nessuno, né casa né parenti né un posto che mi appartenga. Non ho un vero scopo. Il mio futuro è una pagina vuota, ed è questo bisogno di dare uno scopo alla mia vita che mi attira verso il druido. Ogni volta, per qualche tempo, lui mi dà uno scopo. Ogni messaggio che mi manda è l'invito a prendere parte a qualcosa. Ogni messaggio mi dà la possibilità di scoprire qualcosa su di me. Non ne ho spesso

occasione nel Wolfsktaag. Laggiù non mi resta molto da scoprire, che riguardi me stesso.»

Continuò: «Quanto a te, ragazzo, tu m'interessi perché offri risposte a domande che ho rivolto a me stesso. Io imparo da te. Ma posso anche insegnarti: come vivere separato dagli altri, come sopravvivere a quello che sei, come sopportare la magia che sarà sempre una parte di te. Sono curioso di vedere quanto imparerai. La curiosità è tutto quello che ho, e cerco di soddisfarla ogni volta che posso».

«Mi hai insegnato ben più di quanto io possa insegnare a te» rispose Bek. «Non vedo come potrei ripagarti.»

Per un istante il cambiatore di forma rimase immobile. Poi emise un basso brontolio. «Non esserne troppo sicuro. È ancora presto. Se vivrai abbastanza a lungo, potrai avere qualche sorpresa.»

Bek lasciò perdere. Truls Rohk gli aveva detto quel poco che serviva a tenerlo tranquillo, ma non tutto. C'era dell'altro, e glielo teneva nascosto, qualche informazione importante che teneva per sé. Forse sentiva davvero un legame con Bek, sia per la magia sia perché gli aveva salvato la vita. Forse era vero anche che aveva preso parte al viaggio perché gli dava uno scopo e soddisfaceva il suo bisogno di partecipare a qualche avvenimento. Vivere da solo nel Wolfsktaag poteva benissimo essere assai limitante e restrittivo. Ma questa era solo una parte delle ragioni per venire, la parte più importante rimaneva un segreto.

«Perché non ti togli mai il mantello?» gli chiese all'improvviso Bek, d'impulso.

Lo disse senza riflettere, ma sapendo di suscitare una reazione forte. Sentì subito il cambiamento nell'altro, un ritrarsi raggelante che rivelava collera, frustrazione e tristezza, ma non si arrese.

«Perché non mi hai mai mostrato la tua faccia?» insistette.

Truls Rohk rimase in silenzio per qualche istante. Bek lo sentì ansimare, sotto il mantello nero che lo copriva completamente. «Tu non vorresti vedermi come sono, ragazzo. Tu non vorresti vedermi senza questo mantello.»

Bek scosse la testa. «Forse voglio proprio questo. Che c'è di male nel vedere quello che sei in realtà? Se siamo legati come dici, uniti dalla magia, allora non c'è bisogno che tu nasconda il tuo aspetto.»

«Zitto! Che ne sai dei miei bisogni? Ci siamo appena conosciuti, tu e io. Tu pensi di essere pronto per quello che è nascosto sotto il mantello e il cappuccio, ma non è vero. Non c'è nessuno come me, un mezzosangue, in-

sieme umano e cambiatore di forma. Non c'è alcun modello per quello che sono. Forse non lo sono neppure io. Hai pensato a questo? Noi cambiamo a piacere, come i cambiatori di forma, e diventiamo ciò che abbiamo bisogno di essere. Cosa succede quando metà di te è umana? Cosa succede quando una parte di te non può cambiare mentre l'altra è impalpabile come l'aria? Rifletti su queste parole, prima di chiedermi di nuovo di mostrarti il mio aspetto!»

Si alzò. «Ma ora basta. Ho pensato alla nostra situazione. La Strega, tua sorella, ci sta ancora seguendo. Anche se siamo riusciti a ingannarla al fiume, ci troverà di nuovo. Voglio sapere se ha già individuato le nostre tracce e che aiutante ha trovato. Se è vicina, devo scoprire il modo di rallentarla. Tornerò indietro fino alla pianura per controllare.»

S'interruppe. «Dormi mentre sono via. E immagina il mio aspetto nei tuoi sogni. O meglio, nei tuoi incubi. In essi forse vedrai come sono realmente.»

Si voltò e si allontanò scomparendo nella notte. Bek continuò a guardare dov'era scomparso e per molto tempo non si mosse.

La Strega di Ilse finì di masticare le radici che si era procurata per la cena e si guardò attorno, nell'oscurità sempre più fitta. Presto si sarebbe messa di nuovo a caccia del ragazzo e del cambiatore di forma, seguendoli sulla montagna. Erano abili e pieni di risorse, o quanto meno lo era il cambiatore di forma, e non poteva permettere che si allontanassero troppo. Doveva affrettarsi per rimanere loro vicino. Se si fossero fermati per dormire, forse li avrebbe raggiunti quella notte stessa. Dovevano riposare, no? Il ragazzo non aveva una fibra tale da poter rimanere senza sonno, come il cambiatore di forma, e prima o poi si sarebbe dovuto riposare. Se lei si fosse mossa velocemente, li avrebbe colti impreparati.

Terminò di mangiare la radice e buttò via il resto. Ormai li avrebbe catturati, se non si fossero dati tanta pena per sfuggirle. Erano stati astuti, giù al fiume, a creare una falsa pista su una riva e poi a tornare sull'altra mediante una corda tesa tra gli alberi. Il caullo era rimasto confuso, si era messo a correre furibondo su e giù per la riva senza riuscire a scoprire nulla. Il caullo era abile e possedeva un istinto eccezionale, ma non era intelligente. Era stata lei a scorgere il grappino ancora agganciato al ramo della quercia e a mandare il caullo sull'altra riva per ritrovare le tracce. Quando la bestia le aveva trovate, le sue prede avevano ormai recuperato il van-

taggio perso durante la notte. Quella sera doveva rifarsi. Cosa abbastanza facile, se il ragazzo dormiva.

Gli arbusti si aprirono e comparve il caullo. L'aveva mandato a procurarsi qualcosa da mangiare, e a giudicare dalle macchie di sangue sul muso doveva avere avuto successo. Arrivò a una decina di iarde da lei e si accoccolò sulle zampe posteriori, fissandola. Era un animale pericoloso. La Strega non poteva permettersi di voltargli la schiena perché la odiava per quello che gli aveva fatto e se ne avesse avuto la possibilità l'avrebbe uccisa. Le obbediva perché non aveva scelta, la magia lo teneva in riga. Ma se lei avesse allentato il guinzaglio anche di poco...

Lo guardò per un istante, poi distolse gli occhi, disinteressandosi di lui. Era importante mostrargli che non lo temeva e non aveva alcun interesse per lui al di fuori della sua utilità. L'aveva creato per uno scopo ed era lì per quello, niente di più. Forse l'animale si chiedeva cosa ne avrebbe fatto di lui una volta trovato il ragazzo, ma poteva pensare quello che voleva. O forse non riusciva a prospettarsi il futuro, ed era meglio così.

Si chiese invece cosa fare del ragazzo. Era facile decidere la sorte del caullo e del cambiatore di forma, ma per il ragazzo era diverso. Lei non l'aveva seguito per tanto tempo al solo scopo di eliminarlo; era un anello importante per comprendere il suo nemico, una possibile finestra sulla sua mente. Prima che il druido morisse, lei voleva sapere tutto su di lui. Il ragazzo era uno strumento per confonderla, ma poteva diventare anche una risorsa. Voleva conoscere alcuni particolari su di lui: come mai possedeva una magia uguale alla sua, come poteva conoscere tante cose su di lei che suonavano corrette, come faceva a sembrare così sincero. Sapeva che c'erano spiegazioni per tutto, ma quelle che aveva avuto fino allora non erano sufficienti. Prima di avere finito con lui, voleva conoscere tutta la verità. Prima di gettarlo via, l'avrebbe prosciugato di ogni informazione.

Richiamò alla mente la sua faccia, ripensò alla sua voce. Lo sentì raccontare di nuovo che era suo fratello, che era Bek, sopravvissuto in qualche modo al rogo della loro casa e allo sterminio della loro famiglia. Lei non poteva accettare quella spiegazione, naturalmente. Il druido aveva ordinato di prendere solo lei, e quando si era decisa a raccontare al Morgawr dove l'aveva nascosto, ormai suo fratello Bek non poteva più essere vivo: nessuno poteva essere sopravvissuto per tanto tempo nelle ceneri della casa.

Ombre cupe si addensarono nel sottofondo dei suoi pensieri, poi premettero per farsi avanti e metterla in guardia. Poteva darsi che il ragazzo non

mentisse. Che il Morgawr le avesse nascosto la verità a proposito di Bek. Ma non avrebbe avuto ragione di farlo, dal momento che Bek poteva venirgli utile come lei. No, il druido e i suoi tirapiedi avevano ingannato i suoi genitori e poi li avevano assassinati, tutto per lei, per quello che era. Solo lui era responsabile e doveva pagare. Il ragazzo era una delle tante pedine usate nella loro guerra: era astuto, ma era un artificio, uno strumento del druido. In fin dei conti era solo uno con l'aspetto che avrebbe avuto Bek se fosse sopravvissuto, un ragazzo spinto con l'inganno a credersi un'altra persona.

Si alzò e il caullo si alzò insieme a lei, con gli occhi brillanti per l'attesa. Era pronto a cacciare e lei era pronta a lasciarglielo fare. Lo mandò avanti con un gesto, facendogli fiutare la traccia, ma tenendolo abbastanza vicino da impedirgli di agire senza che lei se ne accorgesse. Non voleva che prendesse il ragazzo e lo facesse a pezzi prima che lei potesse leggergli nella mente. Per il cambiatore di forma era diverso, ma dubitava che il caullo sarebbe riuscito a coglierlo con la guardia abbassata. Con ogni probabilità avrebbero dovuto occuparsi di lui prima di poter prendere il ragazzo. Tornò a chiedersi perché un cambiatore di forma si interessasse tanto a cose che non lo riguardavano. Forse era asservito al druido, anche se sarebbe stato insolito per un cambiatore di forma. Forse era collegato in qualche modo all'uccisione dei suoi genitori e alla distruzione della sua casa, e ora rischiava la vita per quello. Il druido si era servito di cambiatori di forma per ottenere i suoi scopi e poteva essere uno di loro.

Rifletté sulle varie possibilità mentre seguiva il caullo, con tutti i sensi attenti a ciò che la attorniava. Il buio della foresta nascondeva molte cose e una di esse poteva essere il suo nemico. Si muoveva in silenzio nelle sue vesti grigie, scivolando come un'ombra in mezzo ai cespugli e agli alberi. Il cielo notturno era chiaro e la luce della luna e delle stelle filtrava attraverso il tetto di rami. C'era troppa luce e si sentiva a disagio. Scorgeva a tratti il caullo, qualche movimento nelle macchie argentee di luce davanti a lei. L'animale andò avanti, poi tornò indietro a fiutare, parecchie volte, le tracce lasciate dalle prede, lesse i segni, poi li controllò per essere certo di non sbagliarsi. Era bravo: tutti i suoi istinti di lupo erano intatti e operanti all'interno della sua nuova forma, tutte le sue abilità erano in azione.

Si avvicinava la mezzanotte quando raggiunse un tratto di terreno aperto, ai piedi dei primi monti, una spianata rocciosa dove si vedeva solo qualche cespuglio e qualche tronco morto. Nascosta in mezzo agi alberi, osservò il caullo spostarsi sul terreno aperto, annusare, girare in cerchio,

poi proseguire. La Strega rimase dov'era e lasciò andare l'animale. Il terreno davanti a lei era troppo esposto. Non si sentiva a suo agio, anche se la pista proseguiva chiaramente in quella direzione.

Tirò le invisibili briglie del caullo e lo richiamò a sé. I suoi istinti le dicevano che c'era qualcosa che non quadrava e lei doveva determinare che cosa, prima di proseguire.

Fissando la spianata, con il caullo accoccolato al suo fianco, cominciò a meditare sulla situazione.

Bek non prese sonno subito, dopo che Truls Rohk l'ebbe lasciato, ma rimase seduto a riflettere sulla loro fuga e su dove poteva condurlo. Fuggiva per salvarsi la vita, certo, per sottrarsi alla Strega di Ilse che, sorella o no, lo voleva morto. Ma la fuga non era la soluzione del suo problema e più lontano andava, meno gli pareva probabile raggiungerla. Per risolvere il problema di Grianne Ohmsford, doveva convincerla della propria identità. Capiva che le sole parole non sarebbero bastate. Ci voleva qualcosa di più, forse la magia della Spada di Shannara, forse un'altra magia, completamente diversa. Ma un confronto era inevitabile, e dunque anche un'opportuna strategia.

Come ottenere il risultato voluto senza perdere la vita? Come convincere la sorella?

Non riuscì a trovare la risposta e alla fine si stancò di pensarci. Si stese in terra per dormire. Si addormentò subito, ma non sognò. Dormì e si svegliò a scatti, preoccupato da qualcosa di inafferrabile, incapace di riposare per più di pochi minuti di seguito. Lo attribuì all'attesa di Truls Rohk, o forse alla parte da lui svolta nel viaggio a Castledown. Avrebbe voluto essere al corrente di tutto quello che sapeva Walker, di tutti i segreti che ancora conservava e che riguardavano lui, il suo scopo in quel viaggio, le ragioni della sua presenza. Non si limitavano certo all'uso della Spada di Shannara per superare la Macina né alla sua eredità magica o alla sua parentela con Grianne. Era qualcosa che oltrepassava tutto ciò, ma che cosa?

Quando si destò per l'ultima volta, stava ancora pensando alla sorella e al loro complesso rapporto, e il suo disagio era tale da dargli l'impressione di non avere affatto dormito. Sentendo un lieve mormorio di voci, si rizzò a sedere con un sobbalzo e scrutò nel buio che lo circondava.

Era attorniato da facce. Nessuna di esse apparteneva a Truls Rohk. Nessuna era unita a un corpo.

Galleggiavano nell'aria come volti di spettri usciti dai mondi inferi, e nei loro occhi vuoti Bek Ohmsford vedeva il riflesso della propria anima.

12

Davanti a quelle facce che galleggiavano Bek si sentiva messo a nudo, allo scoperto, e doveva lottare contro la paura che minacciava di sopraffarlo. Avevano lineamenti piatti e privi di vita, svuotati di qualsiasi espressione, disegnati nell'aria col gesso, cosicché sembravano appena abbozzati e bisognosi di completamento, come scarabocchi di un bambino. Erano ombre, si disse Bek, erano i morti, tornati a minacciare i vivi, costretti a cercarli da necessità che soltanto loro conoscevano. I loro occhi grandi e vuoti si fissavano su di lui senza vederlo, ma sentiva che lo osservavano dentro, dove nascondeva tutto ciò che voleva tenere segreto.

«Chi sei?»

Era una voce fievole, poco più di un sussurro. Bek non capì quale delle ombre parlasse. Non vedeva muoversi la bocca o le labbra. La voce pareva giungere da tutti i punti nello stesso tempo ed echeggiava nella sua testa.

«Sono Bek Ohmsford» rispose, immobile nella sua posizione seduta e sforzandosi di non gridare.

«Da dove vieni?»

A Bek tremava la voce. «Dall'Altopiano di Leah, dall'altra parte del mare, in un altro continente.»

«Lontano?»

«Sì.»

«Sei venuto da solo?»

Bek esitò un istante, prima di rispondere. «No. Sono venuto con altri.»

«Dove sono?»

Il giovane scosse la testa, passando lo sguardo da una faccia vacua all'altra. «Non lo so.»

«Oseresti mentire a noi?»

Bek si sentì il cuore in gola. «Non ne ho affatto l'intenzione.»

Le teste si mossero lentamente, girando attorno a lui come agitate dal vento. Occhi e bocche spalancati, occhi e bocche di cadaveri. Non parevano minacciarlo in alcun modo, ma lo circondavano completamente e Bek non riusciva a sfuggire all'impressione che gli tenessero nascosto il resto della loro forma. Cercò di mantenere quanto più possibile la calma e l'im-

mobilità; aveva ormai perso anche le ultime tracce del suo sonno inquieto, mente e corpo erano tesi dal terrore.

Le ombre tornarono a fermarsi.

«Perché sei salito quassù?»

Come rispondere a quella domanda? Cercò le parole. «Per sfuggire a una persona che vuole farmi del male.»

«E dove intendi fuggire?»

«Non lo so» rispose Bek. «Penso soltanto a fuggire.»

«Dov'è il tuo compagno?»

Allora, sapevano anche di Truls Rohk. Che volevano da lui? «È tornato indietro per controllare se il nostro nemico ci sta ancora seguendo.»

«Chi è il tuo inseguitore? Non mentire a noi.»

A quel punto non si sarebbe sognato di mentire. Non aveva alcun motivo per farlo, perciò parlò alle ombre di Grianne e della loro storia. Non nascose e non cambiò nulla, forse perché lo giudicava inutile o forse perché era troppo stanco per fare una scelta tra cosa dire e cosa tacere. Mentre parlava non ci furono interruzioni. Le teste dei morti erano immobili davanti a lui e la notte era vuota e silenziosa.

Quando ebbe finito, per lungo tempo non ci fu nessuna risposta. Bek pensò che avessero deciso che li aveva ingannati. Ma non sapeva cosa dire per convincerli della sua sincerità: aveva consumato tutte le parole che aveva a disposizione.

«Userai la magia contro tua sorella quando ti troverà?»

Era una domanda inattesa, e Bek esitò a rispondere. Infine disse: «Non lo so».

«E lei userà la magia contro di te?»

«Non so neppure questo. Non so cosa succederà quando ci incontreremo.»

«Le vuoi fare del male?»

Per un momento, Bek rimase senza parole. «No!» esclamò poi. «Voglio solo farle capire la verità.»

Ci fu un fremito nell'aria, una sorta di fruscio, come quando il vento passa tra le foglie o le erbe alte. Sepolte in quel suono c'erano parole e frasi, come se i morti si parlassero nella loro lingua. Bek le colse ai confini della mente, a malapena udibili, a malapena riconoscibili per quello che erano. Si levarono e sparirono rapide, poi tornò a regnare il silenzio.

«Parlaci del tuo compagno. Non mentire.»

Anche adesso Bek fece come gli veniva ordinato, convinto che mentire fosse un errore da non commettere. La sua paura era un po' diminuita, ora parlava con più sicurezza, quasi che le ombre fossero un gruppo di amici attorno a un fuoco ai quali lui narrava una storia. Non pensava che intendessero fargli del male. Si disse che era entrato nel loro territorio e le ombre erano venute a investigare. Se avesse dato una spiegazione convincente, l'avrebbero lasciato andare.

Perciò parlò loro di Truls Rohk e degli avvenimenti che li avevano portati a Castledown. Gli occorse qualche tempo per riferire tutto, ma giudicò importante farlo. Disse che il cambiatore di forma si era preso cura di lui durante il viaggio e che già due volte gli aveva salvato la vita. Non sapeva bene perché avesse voluto fare quella precisazione. Forse ritenne utile far sapere alle ombre che Truls era un amico. Forse pensò che quel particolare potesse salvare tutt'e due.

Quando ebbe finito, le teste tornarono a muoversi in cerchio e poi si fermarono.

«L'incrocio tra cambiatori di forma e umani è proibito.»

Lo dissero senza rancore, senza condanna, ma era un giudizio alquanto forte, e strano. Che importava ai morti delle azioni dei vivi?

Bek scosse la testa. «Non è colpa sua. Sono stati i suoi genitori a compiere quella scelta.»

«I mezzosangue non hanno un loro posto nel mondo.»

«Possono averlo se glielo concediamo noi.»

«E tu saresti disposto a concederglielo?»

La conversazione cominciava a diventare un po' surreale. Bek non aveva idea di dove i suoi interlocutori volessero arrivare, ma non si smentì. «Certo.»

«Saresti disposto a dare la vita per lui?»

Bek non rispose subito. Che doveva dire, davanti a una domanda simile? Era disposto a dare la vita per Truls Rohk, si chiese? «Sì» rispose infine. «Perché penso che lui lo farebbe per me.»

Questa volta la pausa fu più lunga di prima. Di nuovo le teste girarono e si levò il fruscio delle loro voci, fitto di conversazioni che il ragazzo non riusciva a capire. Cercò di ascoltare con attenzione, ma anche se colse di tanto in tanto delle parole, non le capì. All'improvviso cominciò a temere di essersi sbagliato e che le ombre intendessero ucciderlo.

Poi la voce parlò di nuovo.

«Guardaci.»

Bek fece come gli veniva ordinato. L'aria parve di colpo raggelarsi e lo fece rabbrividire, come se il vento del nord fosse sceso dalle montagne, un vento tagliente come in pieno inverno. Bek indietreggiò istintivamente da quel vento e dal repentino movimento che vide dinanzi a sé. Le facce cambiavano. I lineamenti vuoti, privi di espressione sparirono, e così le teste senza corpo. Al loro posto comparvero sagome enormi, irte di ciuffi di pelo grigio. Dall'ombra emersero corpi massicci. Le nuove creature si avvicinarono a lui simili ad animali che camminassero eretti, gli occhi penetranti fissi su di lui. Bek sentì il cuore mancargli e il sangue raggelarsi. La paura che aveva vinto poco prima lo invase di nuovo. Divenne terrore. Non poteva fare nulla per salvarsi. Non c'era un posto dove fuggire, né la possibilità di farlo. Era in trappola.

«Sai cosa siamo?»

Bek non era in grado di parlare. Riusciva a malapena a muoversi. Scosse appena la testa.

«Siamo quello che vogliamo essere. Siamo i vivi e i morti. Siamo carne e sangue, ma anche vento e acqua. Siamo cambiatori di forma. Questo è il nostro territorio e gli umani non vi debbono entrare. Tu sei entrato senza autorizzazione e devi andare via. Scendi ai piedi della montagna e non risalire.»

Bek si affrettò a rivolgere loro un cenno affermativo. Non intendeva certo lasciarsi sfuggire quella possibilità di scampo. Sentiva il loro respiro pesante e giungeva fino a lui l'odore animalesco dei loro corpi. Sentiva il peso di quelle ombre gravare su di lui. Capì in quell'istante cosa si prova a essere braccati e a non avere via di fuga. Capì cosa si prova a essere la preda e non il cacciatore.

La voce tornò a parlargli, sotto forma di un sibilo basso e minaccioso. Bek notò il netto cambio di tono.

«Quando tua sorella verrà a cercarti, va' con lei. Quando ti chiederà la verità, digliela. Quando cercherà di capire, aiutala. Non fuggire più. Abbi fiducia in te stesso.»

Sua sorella stava arrivando? A che distanza era? Colto dal panico, cercò di alzarsi ma non ci riuscì. La forza gli mancava completamente. Continuò a restare seduto sull'erba, inerme e stordito, circondato dai cambiatori di forma: una muraglia di afrore animalesco e di fiato fetido, di ombre cupe e di occhi scintillanti. Dov'era Truls Rohk? Dov'era qualcuno in grado di aiutarlo? Odiava la propria paura, la disperazione, ma non poteva tenerle a

bada. Voleva solo andarsene, trovarsi in qualche altro luogo, avere una possibilità di rimanere in vita, magari per un solo giorno ancora.

Boccheggiò quando il freddo lo colpì di nuovo, e serrò gli occhi per resistere. Sentiva il brusio dei cambiatori di forma, il movimento dei loro corpi, ma non trovava la forza di guardarli. Gli occorreva tutta la sua concentrazione per respirare, per non mettersi a gridare, per mantenere il controllo di sé. Sentiva già la forza di volontà sgretolarsi. Poi sentì anche qualcos'altro. Dentro di lui, dove il suo nucleo vitale bruciava di emozione primordiale, sentì destarsi la magia. Si accendeva e lampeggiava, accorreva in sua difesa e montava dentro di lui. La sentiva gonfiarsi, ribollire come lava nel cratere di un vulcano, pronta a esplodere. Cercò di rafforzare la propria decisione, lottò per tenerla a freno. Non poteva permettersi di lasciarla affiorare. Non voleva sfidare i cambiatori di forma. Sapeva che sarebbe stato un errore.

Poi il freddo che lo mordeva svanì all'improvviso, e con esso l'afrore animalesco. Aria fresca gli riempì le narici, ed era tiepida e profumata. La pesante, minacciosa presenza dei cambiatori di forma scomparve.

Quando aprì gli occhi era solo.

Truls Rohk era nascosto tra le foglie di un enorme acero, premuto contro i rami, a una decina di braccia da terra. Attendeva da più di un'ora, continuando a fare la guardia attraverso il fogliame. Da lassù vedeva perfettamente la fascia di rocce che separava le due distese di foresta, ai piedi delle montagne, sulla quale lui e il ragazzo erano passati poco prima. Se la Strega di Ilse li stava davvero tallonando, se aveva ritrovato le loro tracce, doveva passare di lì.

Quando vide comparire il caullo, non ne fu stupito. Sapeva che la Strega aveva trovato qualcosa di diverso dalla magia che potesse seguire le loro tracce. La magia da sola, per quanto potente, non le avrebbe permesso di seguirli. Il caullo era una sorta di lupo o di cane trasformato e li individuava col fiuto. Era una bestia brutta e dall'aria pericolosa, diversa da qualsiasi creatura da lui incontrata in precedenza, persino nel Wolfsktaag. Era una creatura venuta dall'antico mondo di Faerie, pensò, qualcosa che la Strega aveva trovato in un libro di magia nera o evocato da un incubo. Aveva lo scopo di seguirli e ucciderli. Se non tutt'e due, di uccidere lui, che era solo una fastidiosa perdita di tempo. La Strega cercava il ragazzo, e l'avrebbe lasciato in vita per un po'.

Truls Rohk osservò la bestia avventurarsi sulle rocce, fiutare attorno per qualche istante, poi sparire tra gli alberi. La Strega doveva essere vicino, a osservare e aspettare come faceva lo stesso Truls. Il cambiatore di forma non la vedeva, ma la percepiva. La Strega si stava chiedendo cosa fare. A quel punto, il cambiatore di forma poteva tornare dal ragazzo, allontanarsi senza essere notato mentre la donna meditava. Ma era stanco di correre e anche il ragazzo era esausto. Forse era meglio provare a rallentare la Strega, o addirittura fermarla. Se avesse sorpreso il caullo da solo sulle rocce, allo scoperto, forse sarebbe riuscito a ucciderlo. La Strega avrebbe impiegato del tempo a crearne un altro, forse avrebbe dovuto rinunciare alla caccia.

Forse avrebbe potuto tentare di ucciderla, anche se il ragazzo non voleva che le fosse fatto del male. Tuttavia, se Truls Rohk non avesse avuto scelta, avrebbe dovuto farlo.

Rimase dov'era, continuando a pensare al da farsi. I minuti passarono e né il caullo né la strega ricomparvero. Si chiese se la donna poteva sentire la sua presenza, ma era convinto di no. Il cambiatore di forma aveva adottato tutte le precauzioni per mimetizzarsi, per sembrare tutt'uno con gli alberi, corteccia, legno e linfa, foglie e gemme. Nella sua forma attuale non rimaneva nulla della sua parte umana. La Strega non poteva scoprirlo.

Poi, all'improvviso, la Strega comparve, si portò ai margini del tratto roccioso e si fermò. Il caullo si materializzò accanto a lei. La Strega continuò a scrutare nella notte, a lungo, sagoma indefinita nell'oscurità rotta dalla luce delle stelle, ombra fra le ombre dei boschi. Poi sparì di nuovo, e con lei il caullo, per ricomparire fra gli alberi, più avanti, sempre intenta a fissare le rocce. Che faceva? Il cambiatore di forma la osservò con attenzione, valutando le distanze che percorreva mentre continuava ad apparire e a sparire, apparire e sparire, più volte. Pareva cercare qualcosa, forse un sentiero. Ma perché si preoccupava tanto? Una volta che si era mostrata, perché non attraversava il tratto allo scoperto e la faceva finita?

Il tempo passò. Truls Rohk era sempre più perplesso. La Strega era sempre là, ma non faceva nulla. Non aveva neppure inviato l'animale a scoprire ciò che la preoccupava. Stava perdendo tempo prezioso. Appariva e spariva, veniva e andava, era come uno spettro uscito da...

S'interruppe e si allontanò di scatto dal ramo su cui si era disteso mentre la spaventosa rivelazione si faceva strada in lui. Quella Strega era uno spettro! Uno spettro costruito con la magia. Truls Rohk non vedeva lei, ma la sua immagine. Anche se lei non aveva sentito il cambiatore di forma, ne

aveva intuito la presenza. Aveva fiutato la possibilità di una trappola e rivolto la trappola contro di lui. Aveva usato le immagini per fargli credere di essere ancora lì e gli era passata alle spalle, puntando verso il ragazzo.

Lo seppe con assoluta certezza, e con la stessa certezza seppe che ormai era troppo tardi per fermarla.

"Che imbecille!" si disse.

In un attimo era a terra e correva nella notte per tornare da Bek.

Quando sua sorella uscì dagli alberi, Bek era ancora seduto per terra dove l'avevano lasciato i cambiatori di forma. Non provò alcun terrore alla sua comparsa e non cercò di fuggire. Sapeva che stava arrivando, gliel'avevano detto i cambiatori di forma e non avevano ragione di mentire. Aveva pensato di fuggire, di nascondersi nelle montagne, ma infine aveva deciso di no. "Quando tua sorella verrà a cercarti, va' con lei. Non fuggire più" gli avevano detto. Non sapeva perché, ma pensava che avessero ragione. Fuggire non sarebbe servito a niente. Doveva fermarsi ad affrontarla.

Quando la vide avvicinarsi, si alzò e si sentì pervadere da un'inattesa calma, si sentì in pace con se stesso. Aveva la Spada di Shannara, ma non cercò di impugnarla. Le armi non l'avrebbero aiutato, la lotta non gli sarebbe servita. Sua sorella, la Strega di Ilse, avrebbe reagito con violenza, mentre lui aveva bisogno che lei desiderasse lasciarlo in vita. Forse l'incontro con i cambiatori di forma gli aveva dato l'impressione che nulla di male gli sarebbe successo su quelle montagne. Qualunque cosa volesse fargli, Grianne avrebbe dovuto farla altrove. Questo gli avrebbe offerto l'occasione di tentare di convincerla.

«Non mi sembri sorpreso di vedermi» disse lei, con voce tranquilla, avvicinandosi, il viso nascosto dal cappuccio. Con gli occhi, però, continuava a scrutarlo. «Sapevi che sarei arrivata, vero?»

«Sì, lo sapevo. Dov'è Truls Rohk?»

«Il cambiatore di forma?» La Strega si strinse nelle spalle. «Mi sta ancora cercando dove non sono, ma questa volta arriverà troppo tardi per salvarti.»

«Non voglio il suo aiuto. Questa è una faccenda tra noi due.»

Lei si fermò a una decina di passi, e Bek colse perfettamente la sua tensione.

«Sei pronto ad ammettere di avere mentito sulla tua identità? Sei disposto a dirmi perché l'hai fatto?»

Bek scosse la testa. «Non ho mentito. Sono Bek. Sono tuo fratello. Quello che ti ho detto è vero. Perché non riesci a credermi?»

Grianne tacque per un istante. «Penso che tu ne sia convinto» disse infine. «Tuttavia questo non significa che sia vero. Su queste cose, io ne so più di te. So come opera il druido. So che cerca di usarti contro di me, anche se tu non te ne accorgi.»

«Ammesso che sia vero, perché lo farebbe? Cosa può sperare di ricavarci?»

Lei incrociò le braccia sotto il mantello. «Tu tornerai con me alla nave volante e mi aspetterai finché non troverò il druido e non glielo chiederò. Verrai senza opporti. Non cercherai di fuggire. Non cercherai di colpirmi in alcun modo. Non ti servirai della tua magia. Devi accettare queste condizioni fin da ora e darmi la tua parola. Se farai così, avrai salva la vita. Dimmi se acconsenti. Ma ti avverto: se menti o mi nascondi qualcosa, me ne accorgerò.»

Bek rifletté su quelle parole, nel silenzio della notte, di fronte a lei che era illuminata dai raggi della luna, poi annuì. «Farò come dici.»

Sentì che Grianne cantava piano, a bocca chiusa, e si accorse che la magia si protendeva verso di lui, lo circondava e lo invadeva, come un leggero solletico che frugava al suo interno. Non si oppose: si limitò ad attendere che finisse.

Poi la Strega venne avanti e si fermò dinanzi a lui. Abbassò il cappuccio per mostrargli il suo viso duro, pallido e bellissimo. Grianne. Sua sorella. Non lo guardava con collera, né con severità. Era solo incuriosita. Allungò una mano e gli toccò una guancia, chiudendo per un istante gli occhi. Di nuovo Bek sentì l'intrusione della magia del canto. Di nuovo non si oppose.

Quando riaprì gli occhi, Grianne annuì. «Bene. Adesso possiamo andare.»

«Vuoi le mie armi?» le chiese Bek.

Lei lo guardò stupita. Diede un'occhiata alla spada e al coltello da caccia. «Le armi? Non saprei che farmene. Lasciale qui.»

Bek lasciò cadere a terra il coltello, ma tenne la Spada di Shannara. «Non posso abbandonare la spada. Non è mia. Mi è stata affidata e ho promesso di prendermene cura. Appartiene a Walker.»

Lei lo guardò aggrottando la fronte. «Al druido?»

Era un rischio, ma Bek aveva già riflettuto sulla cosa e il rischio era necessario. «È un talismano. Forse lo conosci. È chiamata "Spada di Shannara".»

Lei gli si avvicinò fino a portare il viso a poca distanza da quello di lui. Lo osservò attenta con gli stupefacenti occhi azzurri. «Che dici? Dammela!»

Bek obbedì e le consegnò l'arma. Lei l'afferrò, fece un passo indietro e la esaminò con sospetto. «È questa la Spada di Shannara? Ne sei sicuro? Perché mai avrebbe dovuto dartela?»

«È una storia lunga. La vuoi ascoltare?»

«Raccontamela mentre andiamo.» Gli restituì il talismano. «Tu porta il suo peso mentre camminiamo. Ma non farti trovare con la spada tra le mani.»

«Puoi tenerla tu, se vuoi.»

Lei gli rivolse un'occhiata divertita. «Non c'è bisogno che me lo dica tu. Posso prendertela quando voglio. Non scordarlo.»

Si avviò, senza guardarsi alle spalle per controllare se la seguiva. Bek esitò per un istante, poi le tenne dietro. «E Truls Rohk?» chiese.

Lei gli lanciò una rapida occhiata da sopra una spalla e sul suo volto ricomparve la ferrea determinazione impressa così chiaramente sui suoi lineamenti durante il loro primo incontro. «Al suo ritorno scoprirà che te ne sei andato, ma non penso che riuscirà a fare qualcosa.»

Non diede altre spiegazioni. Bek sapeva che era inutile insistere. Dopo un'ultima occhiata carica di apprensione alla radura deserta, seguì sua sorella nella notte.

Truls Rohk correva nell'oscurità, un'ombra silenziosa che aggirava gli alberi e superava a balzi canaletti e forre. Era spinto dalla paura per il ragazzo e dalla collera verso se stesso. Era stato superficiale in modo imperdonabile e a pagare sarebbe stato Bek Ohmsford, se non l'avesse raggiunto in tempo.

Tutt'intorno a lui, la foresta era una cortina silenziosa, dietro la quale c'erano occhi che guardavano e attendevano.

Salì a tutta velocità sulla montagna, i sensi all'erta per cogliere la presenza della Strega e del suo caullo. Per il momento non avvertiva la presenza di nessuno dei due, ma sapeva che dovevano essere vicini. Cercò di calcolare quanto vantaggio potevano avere su di lui, ma era impossibile. Tutt'al più poteva azzardare un'ipotesi; aveva perso il conto del trascorrere

del tempo mentre era appostato in cima all'albero, ingannato dai fantasmi creati con la magia. Doveva pensare al peggio, alla possibilità che la Strega avesse già raggiunto il ragazzo e l'avesse catturato. Sarebbe toccato a lui il compito di liberarlo.

Arrivò alla radura dove aveva lasciato il ragazzo e la trovò deserta: Bek era sparito, l'odore della Strega era dappertutto. La radura era avvolta nel silenzio, quando vi entrò, guardandosi attorno perché temeva qualche trappola. Cominciava a piovere e le gocce picchiettavano con dolcezza il terreno asciutto illuminato dalla luna macchiandolo di ombre scure.

Il coltello da caccia del ragazzo era per terra, abbandonato. Truls Rohk lo raggiunse e si chinò a raccoglierlo. In quel momento il caullo sgusciò fuori dalle ombre della foresta alle sue spalle. In silenzio, spalancando le possenti fauci, si lanciò contro la sua testa.

13

Un gruppetto di Rindge accompagnò Quentin Leah e i suoi compagni dalle rovine di Castledown al loro villaggio. Tutti gli altri rimasero a finire di tendere trappole per i misteriosi wronk, ma colui che aveva parlato con Panax scelse alcuni dei suoi uomini come scorta e accompagnò i viaggiatori. Anche se i Rindge non ne fecero parola, le condizioni dei visitatori, che erano insanguinati, stracciati ed esausti, lasciavano chiaramente intendere che essi richiedevano riposo, cibo e cure mediche. Quentin e i suoi compagni erano riluttanti ad abbandonare la ricerca dei superstiti, ma compresero di non essere in condizioni di continuare. Se volevano che la ricerca fosse efficace, prima dovevano mangiare, medicarsi e dormire al sicuro. Inoltre i Rindge potevano aiutarli indirizzando i loro sforzi.

Attraversarono i boschi e dopo circa tre ore, verso mezzogiorno, arrivarono al villaggio. Durante il percorso avevano appreso nuovi particolari della terra sulla quale erano sbarcati. Il rindge che parlava con loro si chiamava Obatedequist Parsenon o qualcosa di simile, a detta di Panax. Tuttavia, siccome il nano non ne era del tutto sicuro, il lungo nome venne subito abbreviato in "Obat". Nella gerarchia del villaggio era un sottocapo, figlio di un grande capo precedente. Dalla deferenza che i suoi compagni gli mostravano, era chiaro che si trattava di un membro rispettato della comunità. Obat riferì che la terra abitata dalla sua gente si chiamava Parkasia e che vi abitavano da duemila anni, dall'inizio del tempo. Non parlò delle Grandi Guerre, ma pareva far partire da esse qualsiasi evento, come

se nulla fosse mai esistito prima dell'insediamento del suo popolo nella Parkasia. Era difficile esserne certi, ma Panax capì che la Parkasia era una penisola di un continente molto vasto che si stendeva a nord e a ovest ed era abitato da tribù diverse dalla loro.

Nella Parkasia c'erano varie tribù di Rindge, spiegò Obat, cacciatori o agricoltori. Erano un popolo autosufficiente e commerciavano pochissimo con le tribù del continente. Di tanto in tanto tra loro scoppiava qualche guerra, ma il principale nemico comune era l'entità che viveva tra le rovine di Castledown. Obat la chiamava Antrax, ma non riusciva a spiegare che cosa fosse. Disse che era uno spirito ma che comandava i granchi e i fili di fuoco, strane cose che non sembravano avere molto a che vedere con gli spiriti. Antrax proteggeva Castledown da tutti gli intrusi fin dall'inizio dei tempi, ma di tanto in tanto assaliva i villaggi dei Rindge per rapire gli abitanti. Coloro che venivano portati via non facevano più ritorno: erano sacrificati per soddisfare la fame di Antrax, i loro corpi venivano fatti a pezzi e il loro spirito veniva reso schiavo, così non poteva più né morire né avere riposo.

Era la stessa storia che avevano già sentito e ora non pareva più sensata di allora. I morti sono morti e non si può tenere schiava l'anima una volta che il corpo è morto. Ma Obat insistette a ripeterlo, anche se non era in grado di spiegare perché Antrax prendesse i Rindge e li trattasse in quel modo, per che cosa avesse bisogno di loro e perché si preoccupasse degli esseri umani quando già possedeva tante macchine formidabili. Ogni volta che il nome di Antrax veniva pronunciato, il rindge dava segni di paura, lanciava occhiate in tutte le direzioni, faceva scongiuri, anche quando erano già a qualche ora di distanza dalle rovine.

Ancora sprofondato nel dolore di aver dovuto lasciare Bek, Quentin Leah ascoltava distrattamente quei racconti. Esausto e malconcio dopo la lotta contro i granchi, si teneva in piedi per pura forza di volontà. Ma rimpiangeva di aver dovuto abbandonare la ricerca del cugino e non poteva fare a meno di pensarci. Si erano giurati di aiutarsi a vicenda e Bek non avrebbe mai infranto quella promessa, diversamente da lui, che non riusciva a mantenerla. Non aveva importanza il fatto che Quentin non sapesse dove cercare il cugino, tranne che nelle rovine, e che cercare qualcuno laggiù fosse un suicidio. Non aveva importanza la sua stanchezza: sapeva solo che si stava allontanando da Bek proprio nel momento in cui forse aveva più bisogno di lui.

Obat aveva ripreso a parlare di Antrax, dicendo che molte tribù dei Rindge credevano che Antrax avesse creato gli esseri umani all'inizio del tempo e che adesso se ne riprendesse ogni tanto qualcuno perché non era soddisfatto del loro comportamento. Antrax era un dio e occorreva tributargli culto e rispetto, altrimenti si sarebbe scatenato qualche disastro. Perciò quelle tribù facevano pellegrinaggi alle rovine, portando doni, varie volte l'anno. A volte portavano anche esseri umani da sacrificare ai wronk che un tempo erano loro parenti. Tuttavia queste cose non si facevano nel villaggio di Obat, perché la sua gente credeva nelle antiche leggende secondo cui gli esseri umani erano stati creati dalla terra molto prima che Antrax li scoprisse. Nel villaggio di Obat credevano che Antrax fosse un demone.

Quentin ascoltò tutti quei racconti e cominciò a consolarsi sulla sorte di Bek pensando che il cugino, adesso che aveva scoperto di possedere la magia, era meglio attrezzato di lui per combattere contro i demoni, i mostri meccanici e tutto il resto. Il fatto che Bek disponesse di magia era ancora fonte di stupore, ma aveva senso alla luce del desiderio di Walker di portarli con sé tutt'e due. Spiegava perché fossero stati scelti invece di tanti altri. Ma lo spingeva una volta di più a chiedersi le origini di Bek e il motivo per cui erano rimaste segrete così a lungo. A chiedersi se Coran e Liria lo sapessero e gliel'avessero tenuto nascosto.

Arrivarono al villaggio dei Rindge con i piedi indolenziti e a malapena in grado di muoversi. Il villaggio occupava alcune radure in una zona alberata a ridosso delle montagne dell'Ovest ed era costituito per lo più di capanne di legno e corteccia, con coperte e paraventi di giunchi intrecciati al posto delle pareti. La gente uscì dalle capanne per guardare i nuovi venuti. Uomini, donne e bambini, tutti erano dello stesso colore del bronzo e con i capelli rossi; curiosamente, i bambini avevano la pelle più scura degli adulti.

Non c'era una palizzata o un fossato a proteggere il villaggio. Quando Panax gli chiese il perché, Obat disse che era inutile: i wronk e i granchi superavano senza difficoltà quel tipo di difese. Quando c'era un'incursione, i Rindge si limitavano a fuggire sui monti finché il pericolo non era passato. Un buon sistema di vedette permetteva loro di avvistare in tempo il nemico. Le difese più importanti erano le trappole che tendevano nella foresta: pozzi profondi, camuffati e con spuntoni di pietra sul fondo. Wronk e granchi spesso vi cadevano dentro e se venivano danneggiati o non avevano una sufficiente mobilità non riuscivano a venirne fuori. Se i predatori

di metallo venivano scoperti abbastanza in fretta, i Rindge riempivano di terra i pozzi, così le macchine non potevano più ascoltare i comandi di Antrax e rimanevano sepolte.

Il villaggio era circondato da feticci legati a pali, che servivano ad allontanare dai Rindge i nemici che davano loro la caccia. Quentin guardò negli occhi i bambini che lo osservavano e si chiese se quei feticci sarebbero davvero riusciti a salvarli dalle incursioni e da altri pericoli...

I cinque ospiti vennero portati in un'area separata dal resto del villaggio dove fecero un bagno caldo dentro grandi vasche e vennero poi visitati dai guaritori che medicarono e fasciarono le loro ferite. Terminata l'opera dei guaritori, vennero portati in una grande capanna e fatti sedere su stuoie davanti a piatti di cibo. I Rindge erano primitivi, ma la loro vita pareva ben regolata e tranquilla. Quentin pensò che dovevano essere anche intelligenti, non solo perché il loro linguaggio aveva una cadenza musicale, ma per l'espressione dei loro occhi e l'aspetto delle loro case. Tutto era molto semplice, ma parevano capaci di far fronte a ogni loro necessità.

Dopo essersi presi cura dei loro ospiti, i Rindge tornarono al lavoro. Ognuno pareva avere un compito, compresi i bambini, anche se i più piccoli si limitavano a giocare e a tenersi alle gonne della madre. "Non è molto diverso dalle Highlands" pensò Quentin.

Poi andarono a dormire. Quentin si era ripromesso di non riposare per più di un paio d'ore, ma si svegliò solo all'alba. Panax era già desto e parlava con Obat. Erano state le loro voci, pur basse e lontane dalla capanna, a destare Quentin. Il giovane si guardò attorno e vide con dispiacere che anche gli Elfi si erano già alzati. Si lavò le mani e la faccia nella bacinella d'acqua lasciata a quello scopo, prese la Spada di Leah e andò a vedere cosa succedeva.

Panax e gli Elfi con Obat e vari altri Rindge erano seduti in cerchio su stuoie e parlavano. Quando li raggiunse vide che avevano tracciato alcuni disegni sulla terra, davanti a loro. Panax e Obat erano tanto presi dalla conversazione che il nano non si accorse del suo arrivo, ma Kreshen lo vide e gli fece segno di avvicinarsi.

«Lieta di rivederti tra i vivi» gli disse in tono asciutto. La sua faccia ovale, da folletto, era ancora rossa per la toeletta mattutina. «Russi come un toro in calore, quando dormi.»

Il giovane inarcò un sopracciglio. «Conosci bene i tori in calore?»

«Un po'» rispose lei, passandosi la mano nei corti capelli. «Che diresti se ti raccontassi che Obat conosce un'altra strada per entrare in Castledown?»

Quentin spalancò gli occhi per la sorpresa. «Direi: "Cosa aspettiamo a partire?".»

Tutti erano ansiosi di muoversi. Dopo avere mangiato e dormito, rinvigoriti nel corpo e nello spirito, con i ricordi più spaventosi smorzati e la paura sostituita dalla cautela, non vedevano l'ora di tornare a Castledown. Tutti volevano sapere cos'era successo ai loro amici e non avrebbero avuto pace finché non avessero trovato le risposte. Ciascuno di loro, senza bisogno di dirlo, era convinto di poter ancora compiere qualcosa a Castledown.

A questo atteggiamento combattivo contribuiva non poco il fatto che i Rindge avessero accettato di accompagnarli. Nonostante la presenza dei granchi e dei fili di fuoco, se c'era un'altra via per entrare nei sotterranei delle rovine erano ansiosi di provarla. Di Ard Patrinell, Ahren Elessedil e di un manipolo di altri Elfi non si avevano più avuto notizie. E neppure di Walker. Inoltre Bek e Ryer Ord Star erano spariti. Alcuni di loro potevano essere ancora vivi e bisognosi di aiuto. Quentin e i suoi non intendevano farli aspettare.

Consumarono un rapido pasto, presero le armi e partirono. Obat guidava la loro scorta, composta di due dozzine di Rindge armati delle loro cerbottane alte come un uomo, di coltelli e giavellotti; alcuni di loro avevano anche corte e robuste lance con affilate punte di acciaio capaci di penetrare nel metallo dei granchi. Quando Panax gli chiese spiegazioni, Obat disse che le usavano come leve. Infilavano la punta nelle giunture e nelle fessure dell'armatura metallica dei granchi e facevano forza finché il metallo non cedeva. In quegli scontri, i Rindge sfruttavano in genere la superiorità numerica. I granchi, commentò con serietà Obat, non erano invincibili.

Era molto istruttivo osservare i Rindge all'opera. Erano un popolo primitivo, ma i loro guerrieri erano bene addestrati e disciplinati. Combattevano in unità suddivise al loro interno secondo il tipo di armi. Le prime file si servivano delle corte lance dalla punta metallica, quelle arretrate di cerbottane e giavellotti. Anche durante gli spostamenti mantenevano intatto lo schieramento di battaglia e suddividevano gli uomini in gruppi più piccoli, con esploratori che esaminavano il terreno davanti e dietro e uomini arma-

ti di lancia a difesa dei fianchi. I forestieri, che non avevano ancora dato prova di sé in battaglia, furono collocati nel mezzo, protetti dai Rindge.

Quentin notò come i loro accompagnatori cambiassero continuamente formazione agli ordini di Obat; i loro corpi color del bronzo luccicavano di olio e sudore. Nessuno si sognò di mettere in dubbio la loro tattica. I Rindge abitavano in quella terra e affrontavano i servitori di Antrax da centinaia di anni, perciò sapevano quello che facevano.

Dopo qualche tempo, Panax lasciò il gruppo degli Elfi per portarsi al fianco di Quentin, che camminava dietro di loro. Lo fece intenzionalmente e l'Highlander gli rivolse un'occhiata interrogativa.

«I Rindge sono convinti che Antrax controlli il clima» gli disse il nano, abbassando la voce e la testa.

Quentin lo guardò stupito. «Non è possibile. Nessuno può controllare il clima.»

«Dicono che Antrax può. Dicono che per questo motivo il tempo nella Parkasia non cambia come nel resto mondo. Obat dice che conosce le nevi e le distese di ghiaccio della costa. Dice che nevica nell'entroterra, a nord e a ovest, dall'altra parte delle montagne. Là ci sono le stagioni, ma non qui.»

Quentin spostò la Spada di Leah in una posizione più comoda. «Walker ha detto qualcosa a Bek sul fatto che il clima era strano. Pensavo che fosse una combinazione dei venti e della geografia, un'anomalia di questa valle.» Scosse la testa. «Forse Antrax è davvero un dio, dopotutto.»

Il nano brontolò. «Un dio crudele, secondo i Rindge. Li rapisce senza un motivo apparente. Li usa come cibo e poi li getta via, meno qualche parte. Io continuo a chiedermi in che razza di pasticcio ci siamo cacciati.»

«Io invece continuo a chiedermi quante cose sapesse Walker che non ci ha detto.»

Panax annuì. «Truls ti direbbe che Walker sapeva ogni cosa perché i Druidi cercano sempre di scoprire tutto per poi tenerlo nascosto, ma io non ne sarei altrettanto certo. Tre giorni fa, quando siamo caduti in quella trappola, il druido pareva sorpreso come tutti noi.»

Proseguirono in silenzio, nel calore del mezzogiorno, lungo un sentiero fra alte conifere che con i loro rami coprivano tutto il cielo; la luce riusciva a penetrare soltanto in sottili raggi. Sopra di loro volavano gli uccelli, dai rami echeggiavano i loro richiami, e si vedevano scoiattoli e roditori. Il sole si spostava pian piano a occidente in un cielo senza nuvole e l'aria profumava di linfa e di terra.

Kreshen si unì a loro. «Stavo riflettendo» disse sottovoce. «In tutto questo c'è qualcosa che non mi convince.»

Tutt'e due la fissarono. «Che intendi dire?» le chiese Panax, guardandosi attorno come se la risposta fosse nascosta negli alberi della foresta.

Kreshen passò lo sguardo dall'uno all'altro. «Provate a rispondere a questa domanda. Perché i Rindge ci aiutano tanto? Per pura gentilezza? Per un senso di ospitalità verso gli stranieri venuti da terre lontane? Per compassione verso di noi che abbiamo perduto i compagni e ci troviamo arenati in questo paese?»

«A volte succede» rispose Quentin, con irritazione.

La donna lo guardò. «Non dire sciocchezze. Aiutando noi, i Rindge rischiano la vita e una possibile rappresaglia da parte di Antrax. Non lo farebbero se non avessero qualcosa da guadagnarci, qualcosa di utile per loro.»

Panax aggrottò la fronte; quel tipo di accuse non piaceva neppure a lui. «Di che cosa potrebbe trattarsi, Kreshen?»

«Me lo sono chiesta» rispose lei, a voce bassa, osservando i Rindge. «Hai detto loro che siamo venuti per un tesoro e che siamo entrati nelle rovine per cercarlo. Forse pensano che conoscessimo almeno in parte i pericoli che avremmo incontrato, e che abbiamo qualche modo di affrontare Antrax. Inoltre, può darsi che ci abbiano visti, quando siamo entrati nel labirinto, e che abbiano visto la magia della spada di Quentin e i poteri di Walker. Da secoli cercano il modo di liberarsi di Antrax, e adesso forse ne hanno trovato uno. Noi. Forse ci usano come strumento per risolvere i loro problemi.»

«Per distruggere Antrax» concluse Quentin. «Perciò ci portano da lui, ci abbandonano e sperano che vada tutto bene. Se si arrivasse allo scontro, non combatterebbero con noi. Fuggirebbero.»

Kreshen si strinse nelle spalle. «Non so cosa faranno. Penso solo che faremo bene a guardarci alle spalle. Si sono certamente fatti domande sopra di noi: chi siamo e cosa intendiamo fare, una volta che sarà tutto finito. Forse pensano che la soluzione migliore sia che noi e Antrax ci distruggiamo a vicenda e lasciamo in pace i Rindge. L'hanno pensato di sicuro. Non vogliono certo cambiare un tipo di oppressione con un altro. Sanno che potrebbe succedere, e nessuna nostra affermazione riuscirà a convincerli.»

«Non mi pare che Obat la pensi così» obiettò Quentin dopo un momento.

Kreshen si strinse nelle spalle. «Tu non conosci il mondo come lo conosco io, Quentin Leah. Non hai viaggiato come me. Tu che ne dici, Panax?»

Il nano guardò Quentin con espressione seria. «Kreshen ha ragione. Faremo bene a essere pronti a tutto.»

«Kian e Wye sono già d'accordo con me» concluse la donna, staccandosi da loro per raggiungere i compagni. Lanciò un'occhiata a Quentin. «Comunque, spero di sbagliarmi, Highlander.»

Proseguirono in silenzio per il resto del viaggio. Quentin con la faccia cupa alla prospettiva di essere traditi di nuovo. Kreshen aveva ragione a proposito dei Rindge, ma lui non riusciva a valutare tutte le implicazioni. Rimpiangeva di non avere l'opinione di Bek. Il cugino avrebbe visto le cose con maggiore chiarezza. Avrebbe individuato rapidamente la verità. I Rindge non sembravano ostili, ma erano in guerra con Antrax da secoli, perciò erano ormai degli esperti nell'arte di sopravvivere. Non avevano fatto nulla di male ai visitatori, ma Kreshen aveva ragione: forse avevano visto come la compagnia si era liberata dalla trappola, all'interno del labirinto. Forse si limitavano ad attendere l'esito dello scontro fra Antrax e gli stranieri.

Più pensava alla situazione, più la sua preoccupazione aumentava. L'unica vera arma a loro disposizione era la Spada. Forse era sufficiente per sconfiggere l'entità che dominava Castledown, ma non poteva esserne certo. Se lo stesso Walker era stato sconfitto da Antrax, che possibilità aveva lui? Si chiese se anche Bek avesse usato la sua magia contro Antrax e con quale successo. La magia di Bek riusciva a distruggere i granchi meccanici, aveva detto Kreshen, ma era in grado di sconfiggere Antrax? Non gli piaceva l'idea che Bek dovesse affrontare Antrax da solo. Non voleva neanche pensarci. Il patto era di affrontare insieme i pericoli, proteggendosi a vicenda le spalle.

Si chiese se avrebbero avuto ancora la possibilità di lottare insieme, e se questo sarebbe successo in tempo utile.

Si era ancora nel primo pomeriggio quando giunsero ai margini di Castledown e si fermarono per permettere ai Rindge di andare in avanscoperta alla ricerca dei granchi meccanici. Mentre aspettavano, Quentin sedette accanto a Panax e tutt'e due fissarono le ondate di calura che si levavano dal metallo arroventato della città devastata. Nell'ampia e piatta distesa di rovine nulla si muoveva. Dal punto dove si trovavano non si scorgeva traccia del labirinto, e nulla indicava che qualcuno fosse mai passato là in

mezzo. Panax bevve un sorso d'acqua dall'otre che portava con sé e poi lo offrì a Quentin.

«Preoccupato per Bek?» gli chiese, asciugandosi la bocca.

Quentin annuì. «Non riesco a non pensarci. Non mi piace se l'idea che sia da qualche parte, qui attorno, da solo.»

Il nano annuì e guardò lontano. «Meglio solo che in cattiva compagnia, però.»

Gli esploratori Rindge tornarono. Non c'erano granchi meccanici visibili lungo il perimetro della città. Obat fece segno a tutti di proseguire, e il gruppo passò in mezzo agli alberi, tenendosi ai margini della foresta e seguendo il perimetro della città a sudest. Nessuno parlava mentre avanzavano adagio, con cautela, esaminando con attenzione la città, che pareva osservarli a sua volta dai fori vuoti delle finestre e dalle porte sfondate, così simili a bocche e occhi ciechi.

Castledown era una tomba di uomini e macchine, un cimitero per gli incauti. Quentin aveva impugnato la Spada di Leah e la puntava dinanzi a sé, e sentiva che la magia imprigionata in essa attendeva di essere evocata. Il sangue gli pulsava alle tempie e alle orecchie gli giungeva il rumore del suo respiro.

Obat li condusse fino a una cancellata sul fianco di un edificio che si estendeva per centinaia di iarde in entrambe le direzioni. Mandò alcuni Rindge a sorvegliare gli angoli e la direzione da cui erano giunti, poi si fece aiutare a liberare il cancello dai chiavistelli e a farlo ruotare sui cardini arrugginiti. La manovra produsse alcuni cigolii non del tutto attutiti dal grasso che ancora rimaneva nelle cerniere.

Obat indicò l'apertura buia e mormorò in fretta alcune frasi a Panax.

«Dice che di qui si arriva al luogo dove vive Antrax» tradusse il nano. «Dice che qui passa il suo respiro sotterraneo.»

«Un condotto di ventilazione» commentò Quentin.

«Chiedigli come sa che Antrax è laggiù» domandò Kreshen.

Panax parlò a Obat, ascoltò la risposta e scosse la testa. «Lo sa perché è di qui che escono i granchi quando vanno a caccia.»

Kreshen guardò Quentin. «Che ne pensi, Highlander? Sei tu che hai la spada.»

Il giovane scrutò l'oscurità del tunnel e pensò che era l'ultimo luogo dove avrebbe voluto cacciarsi. Riusciva a scorgere in lontananza un debole chiarore, perciò il corridoio non era buio, ma non gli piaceva l'idea di fini-

re intrappolato sottoterra, con tutta quella pietra e quel metallo sopra di sé, senza una mappa a guidarli e senza sapere dove cercare.

«Potrebbe essere una perdita di tempo» commentò con calma Panax.

Quentin annuì. «D'altra parte, che altro possiamo fare? Dove cercare i nostri compagni, se non qui?» Serrò ancor più saldamente l'impugnatura della spada. «Ormai siamo arrivati fin qui, e dovremmo almeno dare un'occhiata.»

Kreshen fece un passo avanti e scrutò con attenzione nell'oscurità. «Un'occhiata dovrebbe essere più che sufficiente. I Rindge vengono con noi?»

Panax scosse la testa. «Mi hanno già detto che non vogliono entrare nelle rovine, né sopra né sotto. Sono terrorizzati da Antrax. Ci aspetteranno qui.»

«Non importa. Non avremo bisogno di loro.» Lanciò un'occhiata a Quentin. «Sei pronto, Highlander?»

Quentin annuì. «Pronto.»

Entrarono tenendosi vicini. In testa c'era Kreshen, che sceglieva con cautela la direzione. I loro occhi si abituarono rapidamente all'oscurità. Le pareti, il pavimento e il soffitto del tunnel erano lisci e privi di ostacoli. Procedettero per alcune centinaia di iarde senza cambiare direzione, chiusi nel silenzio e nell'odore leggermente metallico del corridoio, mentre l'apertura da cui erano entrati si riduceva, alle loro spalle, a una capocchia di spillo di luce. Poi il corridoio cominciò a scendere, e dopo qualche tempo si biforcò. Il piccolo gruppo si fermò, poi imboccò il passaggio più largo e continuarono a scendere, oltrepassando innumerevoli cunicoli più piccoli che penetravano nelle pareti e nel soffitto come tane di serpenti. Davanti a loro, a una distanza tale da renderle pressoché impercettibili, c'erano macchine che pulsavano: un ronzio leggero, il ricordo di una vita antica e capace di sopravvivere a tutto.

Il corridoio era illuminato a intervalli regolari da lampade senza fiamma incassate nelle pareti: una luce giallastra e fissa. Strani cristalli lucidi, simili a occhi di pesce, guardavano Quentin dal soffitto: piccoli punti rossi, distanziati dalle lampade, con un centro luminoso ammiccante. Davano l'impressione di osservare proprio lui. L'idea pareva ridicola, ma Quentin non riusciva a scrollarsela di dosso. Guardò Panax e Kreshen per vedere se condividevano la sua impressione, ma i due badavano soltanto al corridoio davanti a loro.

Quentin si guardò attorno stupefatto. Non aveva mai visto nulla di simile. Tante lastre di metallo saldate l'una all'altra, per centinaia di iarde, chiuse agli elementi, agli animali e alle piante, una conigliera creata dall'uomo e scavata nella terra. Come era stata costruita? Cercò di immaginare gli uomini e le macchine occorrenti per una simile opera, ma non ci riuscì. Il Vecchio Mondo era qualcosa di molto diverso dall'attuale, lo sapeva, ma non si era mai reso veramente conto di quanto finché non era entrato in quel condotto di ventilazione.

Fissati da sbarre metalliche, sulle pareti cominciarono ad apparire tubi di metallo collegati tra loro. Quentin non riusciva a immaginare la loro funzione. Ogni particolare era strano e ignoto alla sua esperienza: tutte quelle superfici metalliche, tutto quello spazio e quel vuoto. Se Antrax viveva lì, aveva davvero molto spazio in cui muoversi... questo era chiaro. Ma che sorta di creatura avrebbe scelto di vivere in un simile luogo? Solo un'altra macchina, un altro granchio metallico, pensò Quentin. Che Antrax fosse una macchina, simile a quelle che comandava, ma molto più potente?

All'improvviso Kreshen si immobilizzò e alzò una mano in segno di avvertimento. I quattro uomini si fermarono subito. Tutti tesero l'orecchio. Davanti a loro, il corridoio terminava in una sorta di sala centrale da cui si diramavano vari altri corridoi, come i raggi di una ruota. E da uno di quei corridoi giungeva rumore di passi: passi lenti e pesanti, come se colui che stava arrivando reggesse un grande peso.

Quentin non aveva mai udito passi di quel genere. La creatura che stava arrivando doveva avere due gambe, ma i suoi passi non erano quelli di un uomo. Lanciò un'occhiata ai compagni. Kreshen era pronta a scattare come una pantera. Panax era immobile e aveva sul volto un'espressione indecifrabile. I Cacciatori Elfi, Kian e Wye, avevano un velo di sudore sul viso. Quentin aveva l'impressione che gli mancasse il respiro. Nessuno pareva in grado di muoversi.

Poi Kreshen fece qualche passo avanti, in direzione della sala oscura. Si guardò una sola volta alle spalle, per rivolgere a Quentin un'occhiata che pareva dire: "Non piantarmi in asso". Senza guardare i compagni, l'Highlander la seguì. Il nano e i due Elfi si accodarono. Il rumore di passi divenne più forte. Chiunque fosse il nuovo venuto, non cercava in alcun modo di nascondere il suo arrivo. Era grosso e sicuro di sé. E non era certamente, pensò Quentin, con una punta di sgomento, una delle persone che erano venuti a cercare.

A poche iarde dalla sala centrale, quando ormai si poteva vedere l'ingresso di tutti i corridoi che vi si immettevano, si fermarono perché scorsero un'ombra proveniente dal corridoio adiacente al loro. Poi una figura alta e curva uscì dalla penombra e si portò alla luce delle lampade che illuminavano la sala.

A Quentin si mozzò il respiro nel vedere la figura. Anche i suoi compagni rimasero senza fiato. La stessa Kreshen, che pareva non avere mai paura di nulla, fece un passo indietro, sconvolta.

Come uno spettro o un demone o forse l'unione di entrambi, ma soprattutto come un mostro uscito da un incubo e approdato nel mondo reale, la "cosa" - non c'era un'altra parola per definirla - si era voltata verso di loro.

Era Ard Patrinell.

O quello che rimaneva di lui.

14

Quando si preoccupava delle sciagure che potevano aver colpito i suoi amici, Quentin Leah aveva preso in considerazione qualche possibilità spaventosa e orribile, ma nulla di simile a quanto aveva adesso davanti agli occhi. La creatura che aveva di fronte, la cosa che un tempo era Ard Patrinell, sfidava qualsiasi immaginazione. Era stata fabbricata mettendo insieme carne, ossa e metallo. Al suo interno c'era qualche macchinario: l'Highlander lo sentiva ronzare piano, con regolarità, dalle profondità del busto metallico al quale erano unite le altre parti. Anche le gambe e il braccio sinistro erano di metallo, costituite di brevi bastoni metallici con giunture sferiche in corrispondenza del gomito e del ginocchio, del polso e delle caviglie; lungo questi arti metallici correvano cavi e tubicini simili alle arterie e alle vene di un corpo umano.

Del vecchio Ard Patrinell rimanevano il braccio destro e la faccia. Erano entrambi intatti e si riconoscevano i connotati del capitano della Guardia Reale. La testa era chiusa entro una calotta di metallo e incassata in un alto collare. Era impossibile capire se la testa era ancora collegata alle altre porzioni del corpo, anche se, pur nella scarsa luce del corridoio, Quentin riusciva a vedere del colore nei forti lineamenti del volto e un movimento negli occhi scuri. Ma si vedeva bene il collegamento del braccio destro: le ossa e la carne erano incapsulate nel metallo in corrispondenza della spalla e attaccate alla stessa maniera degli altri arti, con un giunto metallico.

Su tutto il busto lucido della creatura lampeggiavano minuscole luci verdi e rosse, simili a piccoli occhi di vetro, e su finestrini rettangolari si scorgevano serie di numeri in movimento, che misuravano funzioni di cui Quentin non aveva idea. I piedi metallici erano provvisti di cuscinetti, perciò quando la creatura camminava, produceva un tonfo sordo anziché un rumore metallico. La mano destra, quella ancora umana, stringeva una spada a doppio taglio, pronta a colpire, la sinistra metallica impugnava un lungo coltello ed era protetta da uno scudo ovale che andava dal polso al gomito.

Quando li vide - e sul fatto che li vedesse non ci furono dubbi: lo capirono dal movimento degli occhi e dalla rotazione del corpo - si diresse subito verso di loro, sollevando le armi per colpire.

Per un istante i membri della piccola compagnia rimasero fermi al loro posto, più per incapacità di reagire che per mancanza di coraggio. Poi Kreshen gridò: «No! Andiamo via di qui!».

Cominciarono a indietreggiare, dapprima lentamente, poi sempre più in fretta perché il mostro acquistava velocità. Era pesante, ma i suoi movimenti erano sciolti e privi di sforzo, come se una parte dell'agilità di Ard Patrinell fosse stata catturata dalle sue nuove sembianze. Alla fine, gli Elfi, il nano e l'Highlander si diedero alla fuga, spinti dalla paura e dall'orrore, ma anche da qualcos'altro: non volevano affrontare una cosa fabbricata con i pezzi di una persona che avevano amato e ammirato. Ard Patrinell era stato un amico, e non volevano ingaggiare battaglia con il suo spettro.

Ma ciò che avrebbero voluto non aveva molta importanza. Tornarono indietro lungo il corridoio da cui erano giunti, urlandosi incitamenti l'un l'altro, con Kreshen che gridava di andar fuori, dove c'era più spazio per manovrare. E dove i Rindge potevano aiutarli, aggiunse Quentin tra sé. Kian e Wye, ben addestrati e abituati all'esercizio fisico, distanziarono ben presto gli altri. Kreshen si tenne volutamente indietro per proteggere Panax, che faticava in modo visibile. Quentin avrebbe potuto correre come gli Elfi, ma il nano era lento, di corporatura massiccia, e non era fatto per la velocità. Dopo pochi minuti aveva il fiato corto, mentre l'instancabile mostro di metallo che li rincorreva stava accorciando la distanza.

Al primo bivio nel corridoio, Quentin si voltò per affrontare il loro inseguitore, gridando agli altri di proseguire. Immobile nel centro del passaggio, con la Spada di Leah alzata dinanzi a sé, attese la cosa che un tempo era Ard Patrinell. Il mostro caricò senza rallentare, gigantesco e pesante, con le parti di metallo che luccicavano alla luce delle lampade senza

fiamma. Per un istante, Quentin si vide morto, temette di essersi sbagliato a calcolare la propria forza e si sentì del tutto inadeguato. Poi la magia prese vita, la fiamma si mise a correre su e giù per la lama del suo talismano e dalle labbra gli uscì il grido di battaglia: «Leah! Leah!».

Si scontrò con l'assalitore in un rumoroso schianto di lame di metallo, e l'impatto minacciò di gettarlo a terra. Spinto indietro dal peso e dalla corporatura superiori, tenne la spada tra sé e il wronk, sforzandosi di non scivolare sul liscio pavimento metallico. Afferrò il braccio di ferro dell'altro per sfuggire al lungo coltello, ma ben presto scoprì che gli mancava la forza di fare qualcosa di più che rallentare l'attacco. Si liberò e fuggì, mentre la magia della spada lo investiva come un fiume in piena che tutto travolgeva. Ogni considerazione che non fosse quella di difendersi cadde e lui si girò, assestando un colpo che avrebbe dovuto staccare la testa di Ard Patrinell. Ma con suo stupore il colpo fu del tutto inefficace. Parzialmente deviato dalla spada dell'altro, venne infatti arrestato da qualche scudo invisibile che proteggeva la testa coperta di metallo.

Quentin fuggì di nuovo, poi Kreshen gli fu accanto, mentre gridava a Panax di scappare. Insieme lottarono per fermare il mostruoso colosso di metallo, assalendolo da due lati, cercando di colpire tutto ciò che sembrava vulnerabile e che, una volta spezzato, potesse rallentarlo. Non chiedevano di più, pensò Quentin: un'avaria che lo paralizzasse consentendo loro di fuggire.

Invece il mostro evitò un colpo della spada del ragazzo e s'infilò tra l'Highlander e la donna, per cercare di inchiodarlo con le mani alla parete. Quentin sferrò diversi colpi alla faccia del mostro, non più protetta, e incrociò il suo sguardo quanto bastava per scorgervi qualcosa che lo fece gridare d'orrore prima di staccarsi da lui ancora una volta.

«Corri!» gridò a Kreshen, e insieme si lanciarono lungo il corridoio, dietro Panax e i Cacciatori Elfi.

La sua mente era fissa su un'immagine. Ciò che aveva letto in quegli occhi, gli occhi di un morto, gli aveva raggelato l'anima. Riusciva a malapena ad accettare di non essersi sbagliato, a dirsi che quanto aveva visto era reale. Ora capiva le parole dei Rindge: i loro compagni, quando venivano presi e fatti a pezzi da Antrax, non morivano, ma rimanevano in vita e la loro anima era prigioniera.

Provò una paura che non avrebbe mai creduto possibile, un terrore di una natura mai conosciuta. All'improvviso, voleva solo scappare da quel luogo e lasciarsi alle spalle, per sempre, i suoi orrori.

«Hai visto?» disse a Kreshen con la voce affannata, mentre fuggivano. «I suoi occhi! Gli hai visto gli occhi?»

«Cosa?» rispose lei, ansimando. «I suoi occhi?»

Quentin non riuscì a dire altro, non riuscì a finire quello che aveva cominciato. Scosse la testa e corse più in fretta, con i polmoni e la gola che bruciavano, nel corridoio male illuminato.

Bastarono pochi minuti, ma parve ad entrambi che fosse passato un tempo infinito, per raggiungere l'ingresso del corridoio e precipitarsi fuori. Gli altri erano ad aspettarli: Kian, Wye, Panax e persino i Rindge, che non erano fuggiti come temeva Kreshen. Obat aveva schierato i suoi guerrieri a una ventina di iarde dall'ingresso, con le pesanti lance puntate, le cerbottane pronte. Il piccolo gruppo di Quentin prese posizione su un fianco della formazione, tutti ansimanti, gli occhi fissi sull'apertura buia da cui erano usciti.

Il mostro si precipitò fuori dal tunnel a tutta velocità e piombò addosso al gruppo. Senza rallentare, senza esitare, si lanciò contro il centro dello schieramento di Rindge, senza badare alle lance e ai dardi, e scagliando in tutte le direzioni coloro che cercarono di fermarlo. Alcuni ebbero a malapena il tempo di gridare: "Wronk!" in preda al terrore, che tre erano già a terra morti, gran parte degli altri si era dispersa e solo una manciata di uomini era rimasta a combattere. Obat e altri due Rindge, aiutati dagli Elfi, da Panax e Quentin Leah, colpivano il mostro da tutti i lati, cercando di penetrare nelle sue difese, di trovare un punto debole, di fare qualcosa per fermarlo. Urla e brontolii si mescolavano al clangore delle armi e s'innalzavano nella calura. Le lame brillavano alla luce del sole, gli uomini, sporchi di sudore e di polvere, cercavano di stare in piedi e di non farsi colpire dal mostro di metallo.

«Leah!» gridava Quentin, infuriato, sferrando un colpo dopo l'altro al wronk che un tempo era Ard Patrinell, e inorridito lo vedeva rispondere con l'istinto sicuro e l'abilità del capitano della Guardia Reale, con le conoscenze che Patrinell aveva acquisito in vent'anni di combattimento e addestramento. Era terrificante. Era come se Patrinell fosse ancora presente, il suo spirito catturato nella forma di metallo e in grado di dirigerne le azioni e calibrarne le risposte. Pareva conoscere in anticipo ogni mossa di Quentin, sapere sempre l'attacco che l'Highlander intendeva muovere.

Forse era davvero così, pensò Quentin, disperato. Era stato Ard Patrinell a insegnargli tutto quello che sapeva di scherma. A bordo della *Jerle Shannara,* Patrinell l'aveva addestrato nei trucchi e nelle tattiche che l'a-

vrebbero salvato in combattimento. Quentin era stato un buon allievo, ma Patrinell conosceva gli stessi trucchi, da più tempo, e li sapeva sfruttare meglio.

E così si comportava adesso il wronk che Patrinell era diventato rinascendo in quelle nuove sembianze, in quella forma mostruosa, in quell'orribile fusione di metallo e carne.

Un altro rindge cadde a terra, massacrato e coperto di sangue, squarciato dal collo all'inguine. Obat e l'ultimo rindge si voltarono e si diedero alla fuga. Il piccolo gruppo di Quentin fu costretto a indietreggiare di fronte al nuovo attacco. La disperazione offuscava il loro volto e li svuotava della forza. Ma ebbero infine un colpo di fortuna. Nell'attaccarli, il wronk inciampò nel cadavere di un rindge, perse l'equilibrio e finì a terra. Si rialzò quasi subito, ma un braccio spezzato del morto gli si era incastrato fra le articolazioni. Nei pochi secondi che occorsero al wronk per liberarsi, Quentin e i suoi compagni rinunciarono alla loro lotta disperata e si lanciarono dietro i rindge in fuga. Per vincere quella battaglia occorreva per prima cosa un piano. Per il momento era meglio allontanarsi.

Ringuainando le armi mentre fuggivano, si rifugiarono in mezzo agli alberi. Obat rallentò per permettere loro di raggiungerlo e gridò qualcosa a Panax, che gli gridò a sua volta una risposta, poi tutti scomparvero in mezzo agli alberi. In pochi secondi non si videro più le rovine. Corsero per molto tempo, e altri Rindge si unirono a loro, ansimanti, sudati, terrorizzati. Quentin sentì la magia ritirarsi dalla spada: un velo rosso che lasciava al suo posto un bisogno insoddisfatto, una mescolanza di emozioni che lo laceravano come rovi. Si sentiva bruciare e raggelare nello stesso tempo, una parte di lui voleva tornare a combattere mentre l'altra voleva solo fuggire.

Non seppe mai quanto durò quella corsa, né quante miglia percorsero. Erano assai lontani dalle rovine quando finalmente si fermarono, un gruppo disperato e abbattuto. Caddero in ginocchio nella luce del pomeriggio, le teste basse, il fiato corto, le orecchie tese a cogliere il rumore dei passi del loro inseguitore. Quentin guardò Kreshen e tutte le sue emozioni lasciarono il posto a un profondo senso di vergogna. Il loro tentativo era completamente fallito. La loro situazione non era affatto migliorata rispetto a quella di partenza, anzi, forse era peggiorata perché adesso conoscevano il destino di uno dei loro compagni, e forse anche degli altri.

Kreshen lo guardò. Stupito, Quentin vide che piangeva. «Non guardarmi!» disse lei con rabbia.

Obat parlò a un rindge, che si alzò e si avviò in direzione delle rovine. Per controllare se il wronk li seguiva ancora, pensò Quentin.

Panax si accostò a lui. Aveva la faccia rossa ed era furibondo. «Che razza di mostro è quello che fa una cosa simile a un uomo?» disse. «Trasformarlo in una macchina servendosi dei pezzi del suo corpo?»

«Un'altra macchina, forse» rispose Quentin, in tono stanco. «Ma dovremmo piuttosto chiederci perché lo fa.»

Panax scosse la testa. «Non ha alcun senso.»

«Ogni cosa ha un senso, anche se noi non lo capiamo.» Quentin continuava a pensare agli occhi del wronk. Gli occhi di Ard Patrinell. «Se Antrax si serve dei wronk, lo fa per una ragione precisa. Hai visto come combatteva? Hai visto come rispondeva ai nostri attacchi? Ha ancora tutti i ricordi di Ard Patrinell, Panax. Usa la sua scherma e le sue tattiche. Sa combattere come lui.»

Il rindge che era stato inviato in esplorazione ritornò di corsa, gridando in fretta qualcosa al sottocapo, che si rivolse a Panax. Il nano si alzò subito.

«Via! È dietro di noi!»

Balzarono in piedi e corsero via rapidamente, preceduti da Obat che li guidò su un percorso libero, dove potevano muoversi meglio: la loro unica possibilità di scampo consisteva nel correre più in fretta dell'inseguitore. Una volta o due, Quentin si guardò alle spalle, ma non vide nulla. Non dubitò neppure per un momento che il wronk li stesse ancora tallonando, implacabile e insensibile alla stanchezza, deciso a inseguirli finché non li avesse eliminati. L'Highlander cominciava a dubitare di riuscire a sfuggirgli. Ma fermarsi a combatterlo sarebbe stato un errore, perché il wronk era più grosso e più forte di lui, l'armatura lo proteggeva, possedeva tutte le capacità e gli istinti di combattente di Ard Patrinell. Forse, se avessero avuto un numero maggiore di Rindge, se fossero riusciti a raggiungere il villaggio e a procurarsi aiuto, avrebbero avuto qualche possibilità. Altrimenti, anche con la magia della Spada di Leah, temeva di non poter sconfiggere il wronk.

Stavano procedendo in fila in mezzo a fitti cespugli, che non erano riusciti a evitare, quando il wronk li raggiunse. Uscì dagli alberi al loro fianco, e la sua comparsa fu tanto inattesa che nessuno fu pronto a reagire. In un attimo, intrappolati e fatti a pezzi, due Rindge e l'elfo Wye morirono. Gli altri si dispersero in tutte le direzioni, urlando, lottando per liberarsi del wronk e della vegetazione. Quentin e Kreshen fuggirono da una parte,

Kian e Panax dall'altra, i Rindge in tutte le direzioni. Per qualche istante regnò il caos mentre il wronk si faceva largo in mezzo a loro colpendo tutto ciò che incontrava.

Poi l'Highlander e la cercatrice di piste si trovarono di nuovo nella radura. Quentin azzardò un'occhiata dietro le proprie spalle e colse il riflesso del sole sul metallo. Il rumore di un oggetto pesante che si faceva strada in mezzo agli alberi gli confermò che lo spettro di Ard Patrinell li inseguiva ancora e inseguiva proprio loro.

«Da questa parte!» disse Kreshen, saltando come un coniglio tra i rami morti e i cespugli e lanciandosi giù per una forra.

Corsero senza parlare, per parecchi minuti, cercando di allontanarsi il più possibile dall'inseguitore. Cominciava a far buio, il sole tramontava sulla Parkasia, le ombre si allungavano nella notte. Era difficile scorgere tutti gli ostacoli che intralciavano il loro cammino, soprattutto mentre correvano, e più di una volta Quentin perse l'equilibrio. E per tutto il tempo continuarono a sentire i rumori dell'inseguimento, i rami spezzati, i cespugli sradicati, i passi pesanti del mostro.

Qualcosa di inatteso s'insinuò nei pensieri dell'Highlander mentre fuggiva. A tutta prima scartò la possibilità, rifiutandosi con ira di prenderla in considerazione, poi cominciò a ripensarci. Tutte le volte, sia nel sotterraneo sia nella foresta, il wronk aveva inseguito lui. Quando aveva distrutto la formazione dei Rindge, l'aveva fatto per raggiungere lui. Poi, nella foresta, dopo avere abbattuto i più vicini, era passato subito a lui. L'idea gli parve folle. Perché il wronk avrebbe inseguito lui in particolare? Per il fatto che era stato Quentin ad attaccarlo nel corridoio o perché possedeva qualcosa che lo attirava?

Gli tornò in mente una cosa che Walker aveva detto durante il loro ultimo incontro, a bordo della nave, prima di sbarcare per la loro fatale spedizione alle rovine, e trovò la risposta.

Era buio fitto quando finalmente si fermarono, a parecchie miglia dal punto di partenza, nella profondità dei boschi. La sola luce veniva dalla luna e dalle stelle, la foresta attorno a loro era coperta dalle ombre e avvolta nel silenzio. Si accucciarono su una piccola altura, nascosti dietro alcuni cespugli. I rumori del wronk si erano affievoliti per poi cessare senza che i due fuggitivi se né accorgessero. Pareva che anche la creatura si fosse fermata. Per molto tempo né Quentin né Kreshen si mossero o parlarono. Si limitarono ad attendere.

«So cosa cerca» sussurrò infine Quentin, fissando nel buio. «Cerca me.»

Lei lo guardò senza fare domande.

«Vuole la spada. Vuole la magia. Ricordi cos'ha detto Walker sul motivo per cui siamo stati attirati quaggiù? Per la nostra magia, ha detto. Penso che Antrax sappia tutto di noi, forse anche di Bek. Vuole tutto quello che abbiamo.»

Lei rifletté su quelle parole, poi annuì. «È possibile» disse.

«Ecco perché ha mandato questo wronk costruito con i pezzi di Ard Patrinell. Usa il suo cervello, i suoi istinti, la sua abilità di combattere per ottenere quello che vuole da noi. Da me. All'inizio pensavo che avesse scelto Patrinell perché ci conosceva bene e avrebbe potuto ucciderci più facilmente. Ma perché mandare un wronk a inseguirci? Perché darsi tanto da fare dal momento che costituiamo una minaccia risibile e sarebbe stato così facile eliminarci nel labirinto?»

«Allora tu pensi che abbia costruito il wronk apposta» rispose lei. «Ha usato la testa e il braccio destro di Patrinell perché aveva in mente uno scopo specifico.»

«Ha usato solo le parti che gli occorrevano per far funzionare il wronk come se fosse l'originale. Nulla di questo è dovuto al caso. Il wronk è stato costruito perché Antrax vuole me. Continua a inseguirmi. All'inizio non l'ho capito, quando eravamo nel corridoio. Ma ha cercato me sia quando siamo usciti dal corridoio sia dopo, nella foresta, e adesso continua. Vuole la spada, Kreshen. Vuole la magia.»

Per qualche istante lei rimase in silenzio. Quentin tornò a scrutare l'oscurità e a tendere l'orecchio. «Non sei arrivato fino in fondo al ragionamento» gli disse all'improvviso. Attese che l'Highlander si voltasse verso di lei. «Rifletti. La tua spada non funziona con una persona qualsiasi, vero?»

Lo sguardo penetrante della donna lo mise a disagio. «No. Funziona solo per me. Perciò stai dicendo che vuole anche me.»

«Te o parti di te, come per Patrinell.»

Quentin sentì un nodo alla gola e distolse lo sguardo. «Preferirei morire.»

Lei non rispose subito, ma gli posò una mano sul braccio. «Che cosa volevi dirmi sui suoi occhi, là nel corridoio? Mentre correvamo, hai detto qualcosa. Mi hai chiesto se avevo visto i suoi occhi.»

Quentin tacque a lungo, ricordando quanto aveva visto, cercando di vincere la repulsione che provava al solo pensiero. Kreshen continuò a tenergli la mano sul braccio e a fissarlo negli occhi. «Dimmelo, Highlander.»

Quentin abbassò la testa, provando di nuovo disperazione e paura. «Mentre combattevo con lui, in quella galleria sotto le rovine, l'ho guardato bene negli occhi. Ero abbastanza vicino per vederli chiaramente. Non erano gli occhi di un morto. Non erano privi di anima. Non vi si scorgeva né collera né follia né altro di quello che mi sarei aspettato. Erano spaventati, intrappolati, disperati. So che pare impossibile, ma è ancora vivo. È la testa e il cervello di quel mostro. Lui vede e sente. È imprigionato là dentro. L'ho visto, ne sono certo. Chiedeva aiuto, supplicava di aiutarlo.»

Mentre l'Highlander parlava, Kreshen scuoteva la testa come per negare le sue parole. Il suo volto esprimeva paura e collera. Gli serrò il braccio fino a piantargli le unghie nella carne.

«Non è lui a volerci attaccare!» esclamò Quentin. «Lo fa perché non ha scelta, perché è stato ricostruito in modo da eseguire i desideri di Antrax! Gli è stata alterata la mente, come a quegli Elfi che hanno assassinato Allardon Elessedil! Con la differenza che il suo corpo non esiste più, che non è più intero. È stato...» S'interruppe. «Non è più Ard Patrinell, ma Antrax ha rubato una parte di quello che era e la tiene prigioniera all'interno del wronk.»

Qualcosa si mosse nell'oscurità, ma fu un movimento lieve e rapido. Quentin si guardò attorno in fretta, poi tornò a fissare Kreshen.

«Potresti sbagliarti» insistette lei, con ira.

«Lo so, ma non credo. Io l'ho visto. Ho visto Ard Patrinell.»

Kreshen aveva gli occhi pieni di lacrime. Quentin ne vide il luccichio alla luce della luna. Gli lasciò il braccio, batté varie volte le palpebre e distolse lo sguardo. «Non riesco a crederci» mormorò. «È impossibile.»

«I Rindge lo sanno» le ricordò il giovane. «L'hanno già visto succedere ai loro compagni e hanno cercato di dircelo.»

Kreshen scosse di nuovo la testa e si passò la mano nei capelli. «Questa idea mi fa stare male. Ho voglia di gridare. Nessuno dovrebbe essere...»

Non riuscì a finire. Quentin non poté biasimarla. Non c'erano parole sufficienti a esprimere quello che lei provava. Ciò che era stato fatto ad Ard Patrinell era così orrendo, così disgustoso che l'Highlander si sentì immondo.

Provava un forte timore, perché era probabile che Antrax intendesse sottoporlo al medesimo trattamento.

«Dobbiamo ucciderlo» disse all'improvviso Kreshen, fissando Quentin con una tale ferocia da fargli quasi girare la testa. Per un momento non ca-

pì di chi parlasse. «Ucciderlo una seconda volta» continuò la donna. «Non possiamo lasciarlo intrappolato là dentro. Dobbiamo liberarlo.»

Gli afferrò le mani. «Aiutami a ucciderlo, Highlander, giura che mi aiuterai.»

E Quentin capì la ragione di tanta passionalità. Kreshen era innamorata di Ard Patrinell. Non se n'era mai accorto, non ne aveva mai avuto il benché minimo sospetto. Come aveva potuto essere così cieco? Forse lei stessa l'aveva nascosto così bene che nessuno se ne sarebbe accorto. Ma adesso quel sentimento era uscito allo scoperto, inconfondibile come la luce dell'alba.

«Ve bene» le promise a bassa voce. «Te lo giuro.»

Non aveva idea di come avrebbe mantenuto il giuramento, ma il suo odio per quanto era stato fatto ad Ard Patrinell era forte come quello di Kreshen. Era stato lui a guardare negli occhi del wronk e a vedervi Ard Patrinell, ancora vivo. Non poteva fingere che la cosa non fosse mai successa, che non lo riguardasse e che quindi potesse dimenticarla. Neanche lui, come Kreshen, poteva lasciare il capitano della Guardia Reale schiavo di una macchina. Quel wronk doveva essere distrutto.

«Cerca di dormire» disse la donna, allontanandosi da lui. Era stanca e triste, pareva prosciugata di tutta la sua forza. Quentin non l'aveva mai vista così e non avrebbe voluto assistere a quel cambiamento. Pareva che fosse improvvisamente invecchiata di anni.

«Svegliami tra qualche ora» le rispose.

Kreshen non replicò. Il suo sguardo era fisso nella notte. L'Highlander attese un momento, poi si distese e appoggiò la testa contro l'incavo del braccio. Guardò ancora per qualche istante la sua compagna, che non si mosse. Infine, Quentin chiuse gli occhi e si addormentò.

Nei suoi sogni agitati, fuggiva inseguito dal wronk. Il mostro lo rincorreva nella foresta e lui non trovava il modo di sfuggirgli. Dopo molto tempo si vide davanti un muro e fu costretto a voltarsi e a combattere. Ma il wronk non era più solido e riconoscibile. Era incorporeo, fatto d'aria. Lo sentiva premere dentro di lui, soffocarlo. Lottò per liberarsi, per respirare e all'improvviso il mostro si materializzò davanti a lui e poté vederlo in viso. Era Bek.

Mancava poco all'alba quando si svegliò. Le prime sfumature luminose filtravano tra gli alberi, il cielo a est si stava schiarendo. Kreshen si era addormentata mentre montava la guardia, appoggiata a un albero, la testa

piegata sul petto. Quando il giovane si rizzò a sedere, lei sentì il suo movimento e alzò subito la testa.

In lontananza, ma del tutto riconoscibile, qualcosa di grosso si muoveva tra gli alberi.

Si alzarono insieme e si voltarono in direzione del rumore.

«Sta tornando» sussurrò Quentin. «Cosa vuoi fare? Affrontarlo qui o scegliere un altro posto?»

L'espressione di Kreshen era indecifrabile, ma la stanchezza e la tristezza della notte precedente erano svanite. «Cerchiamo uno di quei pozzi che i Rindge scavano per farci cadere i wronk» gli rispose a bassa voce. «Vediamo se funzionano.»

15

Si era lasciato convincere da Ryer Ord Star a seguire il piccolo spazzino alla ricerca di Walker, però Ahren Elessedil aveva insistito perché aspettassero la sera prima di rientrare nelle rovine. Capiva che era improbabile che i fili di fuoco o i granchi meccanici li attaccassero se c'era lo spazzino a guidarli e che forse per quelle macchine giorno e notte non facevano differenza, ma non aveva voluto cedere. Aveva ancora in mente l'attacco, svoltosi in pieno giorno, che aveva ucciso tutti coloro che lo accompagnavano e non aveva il coraggio di tornare con la luce. Aveva perciò chiesto almeno quella piccola concessione.

Ryer Ord Star era stata costretta ad accettare, dato che lo voleva con sé; quanto allo spazzino, non si era pronunciato sulla questione. Era rimasto fermo sulle sue ruote, con i meccanismi interni che ronzavano, e non aveva mostrato altre immagini. L'afa del giorno era via via diminuita, e Ahren e Ryer si erano riposati a turno. Ai piedi del loro nascondiglio, dalle rovine luccicanti non giunse alcun rumore.

Quando scese la sera e le rovine si coprirono di un'uniforme ombra grigio azzurra, i due giovani si alzarono e si avviarono. Lo spazzino li accompagnò fuori dal nascondiglio, e la sua base munita di ruote si fletteva salendo sugli ostacoli e scendendo gli scalini; senza emettere alcun rumore, superò il perimetro esterno e si avviò nella piazza centrale. La veggente e il principe degli Elfi lo seguirono: lei senza esitazioni, lui esitando a ogni passo. Erano penetrati per una ventina di iarde nel labirinto quando lo spazzino si avvicinò a una parete, emise una serie di brevi schiocchi e fece scattare una porta nascosta. La parete scivolò su se stessa per rivelare una

rampa in penombra che scendeva nei sotterranei, e i tre improbabili compagni entrarono.

Quando la porta si chiuse dietro di loro, Ahren cadde in preda a un tale attacco di panico che per poco non scoppiò a piangere. Si sentiva in trappola, preso di mira e inerme, e si aspettava che da un momento all'altro i fili di fuoco e i granchi meccanici lo facessero a pezzi. Ma non ci fu alcun attacco e scesero senza ostacoli la rampa fino a un incrocio tra vari corridoi. Lampade senza fiamma chiuse entro il vetro proiettavano pozze di luce giallognola sul pavimento; lungo il soffitto correvano lunghi tubi, che entravano e uscivano come serpenti dalle pareti. Le uniche interruzioni nella continuità delle lastre metalliche erano le numerose porte chiuse, alcune rettangolari e altre circolari. A intervalli regolari, sul soffitto del corridoio lampeggiavano piccoli, maligni occhi rossi che parevano fatti di vetro.

Ahren continuava a guardarsi attorno con timore e a pentirsi di essere sceso là sotto: non capiva come avessero potuto accettare così in fretta la promessa di aiuto dello spazzino. Oltre a dubitare della sua capacità di aiutarli, dubitava anche della sincerità della proposta. Gli pareva sommamente ridicolo che una macchina come quella, non molto diversa dai granchi meccanici, fosse ansiosa di aiutare i nuovi venuti. Tornò a pensare alle immagini che lo spazzino aveva mostrato loro, cercando di andare al di là del messaggio per scoprire che cosa c'era sotto. L'intera situazione gli pareva poco convincente. Ryer Ord Star sarebbe stata in grado di scoprire qualsiasi sotterfugio, ma era accecata dall'ansia di raggiungere Walker e poteva essersi sbagliata. Del resto, anche se avessero trovato il druido, che aiuto avrebbero potuto dargli? Se lo stesso druido non era in grado di proteggersi, cosa potevano fare con le loro misere forze? Pensò alle Pietre Magiche scomparse. Se avesse avuto a disposizione la loro magia, forse avrebbe potuto fare qualcosa, benché neanche questo fosse certo, dato che Ahren non le aveva mai usate e non sapeva se le Pietre gli avrebbero risposto.

Camminarono a lungo senza arrivare a una meta, attraverso un'infinita successione di corridoi e sale e gradini che parevano tutti identici. Di tanto in tanto udivano il rumore di macchine al lavoro, un ronzio attutito dallo spessore dell'acciaio e della terra. Continuò a dirsi che presto avrebbero trovato qualcosa di nuovo, una sala contenente qualche particolare importante, ma non accadde. Tuttavia non incontrarono alcuna minaccia. Il tempo passò e il loro strano viaggio in quel mondo sotterraneo proseguì.

Alla fine, Ahren chiese di fermarsi. Avevano percorso molte miglia ed era possibile che dovessero percorrerne molte altre. Avevano bisogno di riposo, anche se Ryer, a lasciar fare a lei, sarebbe andata avanti fino a crollare. Si sedettero sul pavimento, appoggiando la schiena a una parete di metallo, e il principe porse alla veggente l'otre dell'acqua e poi un pezzo di pane e un po' del formaggio che aveva ancora con sé. Il silenzio dei corridoi sotterranei pareva echeggiare tutt'attorno a loro, come per ricordare quanto fossero soli e isolati.

Lo spazzino si fermò in mezzo al corridoio davanti a loro, con le minuscole luci che lampeggiavano in lenta cadenza. Non pareva avere fretta.

Ahren si voltò verso la giovane veggente e le chiese: «Hai qualche sensazione della distanza che ci separa da Walker?».

Lei scosse la testa. «Lo sento ancora, ma la sensazione è sempre la stessa.»

«Niente di diverso? Ma abbiamo percorso una distanza infinita. Dovresti essere in grado di dire qualcosa.»

«Non funziona come pensi, Ahren. La distanza non è rilevante. La mia sensazione rimane la stessa, indipendentemente dalla distanza. Solo le mie capacità di guaritrice hanno bisogno della vicinanza. Devo toccare la persona che curo.» Si sforzò di sorridere per rassicurarlo. «Non avere paura.»

Ma Ahren l'aveva e non riusciva a scacciarla. Castledown gli faceva l'effetto di un peso enorme che lo schiacciava e lo riduceva in briciole. Si vergognava, si sentiva ancora in colpa per essere fuggito dall'attacco, per essere stato talmente pietrificato dalla paura da non avere aiutato i compagni. Forse era questa la ragione della sua paura, forse per questo era sempre terrorizzato di tutto.

Con stupore, sentì che Ryer Ord Star gli toccava il braccio. «È giusto avere paura» gli disse. «Anch'io ho paura. Anch'io preferirei essere lontana di qui. Ma siamo gli unici in grado di aiutare Walker. Dobbiamo provarci.»

Ahren non poté che annuire. Aveva ragione, ma questo non contribuiva a farlo sentire meglio. O a dargli coraggio.

Si alzarono e ripresero a camminare, seguendo il piccolo spazzino. La macchina li portò lungo nuovi corridoi e nuove rampe, lungo altre scale e attraverso altre porte, sempre più addentro nelle catacombe. Il percorso era quanto mai noioso, oltre che faticoso; il mondo di Castledown era sempre lo stesso, dovunque andassero. Presto sentirono la fatica, tanto emotiva quanto fisica. Ahren si chiese se fuori faceva ancora buio. Aveva l'impres-

sione che ormai fosse mattino. Si chiese se qualcun altro fosse entrato nelle rovine. Ma era possibile che qualcuno del loro piccolo gruppo riuscisse a introdursi nei sotterranei come avevano fatto loro?

Chiese varie volte allo spazzino quanto mancava alla meta, ma non ebbe mai risposta. Lo spazzino proseguiva lungo la sua strada, senza più preoccuparsi di comunicare e senza mostrare altre immagini. Ormai dipendevano completamente da quella macchina: senza il suo aiuto non sarebbero riusciti a tornare in superficie. Non sarebbero riusciti ad andare da nessuna parte. Se lo spazzino non li avesse portati da Walker, si sarebbero persi in modo irrimediabile.

Quando si fermarono di nuovo a riposare, seduti in terra e con la schiena contro la parete, mangiarono e bevvero per recuperare le forze. Erano stanchi e avrebbero voluto dormire, ma Ahren preferì non correre il rischio: era così preoccupato della loro situazione che non poteva più sopportarla. Rifletté per qualche istante sul suggerimento che voleva dare alla veggente e studiò lo spazzino, fermo in mezzo al corridoio a qualche passo da loro.

«Dovresti fare una cosa» chiese alla giovane, tenendo bassa la voce. Lei si volse a guardarlo. «Devi usare sullo spazzino le tue capacità empatiche e vedere cosa ti dicono.»

Ryer aggrottò la fronte. «Vuoi che controlli se toccando la sua corazza mi giunge una visione?»

«Sì, del passato, del futuro, del presente o di qualsiasi cosa ci possa essere d'aiuto.»

«Ma è una macchina, Ahren.»

«Prova lo stesso. Hai detto che è una macchina senziente. Se così è, potresti leggere qualcosa nei suoi pensieri. Forse potresti scoprire quanto cammino dobbiamo ancora percorrere o dove dobbiamo cercare Walker.» Scosse la testa, scoraggiato. «Mi serve una conferma che siamo scesi qui per una valida ragione e che facciamo bene a proseguire.»

Lei lo fissò a lungo, senza riuscire a decidersi, poi gli rivolse un cenno d'assenso. «Va bene. Proverò.»

Terminò di mangiare il pezzo di pane, posò l'otre e si alzò. Lo spazzino si stava già avviando, pensando che fossero pronti a ripartire, ma si fermò quando si accorse che Ahren non si era mosso. La veggente gli si accostò senza parlare, gli s'inginocchiò accanto e posò le mani sul suo corpo cilindrico di metallo, chiudendo al tempo stesso gli occhi. Il suo viso pallido,

etereo si tese per la concentrazione e si sollevò, uscendo dall'ombra dei capelli argentei.

Dopo un istante, però, si ritrasse di scatto appoggiandosi sui calcagni e il suo corpo esile si irrigidì per lo shock. Ahren sobbalzò. Lo spazzino, però, non parve accorgersi di nulla. Ryer Ord Star tornò a toccarlo, con la testa sollevata e le braccia rigide. La visione che le era giunta dallo spazzino era talmente violenta che le si leggevano le emozioni sul viso, nude, spietate e terribili.

Infine la giovane si lasciò sfuggire un gemito, abbassò la testa e staccò le mani. Subito dopo, senza bisogno di incoraggiamenti, cominciò a parlare, continuando a occhi chiusi.

«Un giovane elfo è stato portato qui in catene, vinto e ferito in una lotta che aveva visto cadere tutti i suoi compagni. Gli hanno cavato gli occhi e strappato la lingua. Aveva le Pietre Magiche, le stringeva con tale forza che non poteva lasciarle. La magia delle Pietre era così forte che sarebbe riuscita a liberarlo, se avesse ancora avuto la volontà di usarle per quello scopo, ma la sua mente era incatenata come il suo corpo e lui non la controllava più. I granchi metallici l'hanno portato quaggiù, nei sotterranei, in una sala piena di macchine e di luci ammiccanti. L'hanno messo su una sedia, bracciali di ferro gli serravano i polsi e macchine abili infilavano accuratamente molti fili sotto la sua pelle.»

Aprì di scatto gli occhi e guardò Ahren, atterrita. Colpita da quanto aveva visto in un mondo di cui non avrebbe mai supposto l'esistenza, pareva una bambina destata da un incubo.

«A tutto questo assisteva un'entità che abita nelle rovine, un essere senziente che non ha sostanza né forma. Si chiama Antrax. Si nasconde nelle pareti, nel pavimento e nel soffitto, in tutto il sotterraneo, ed è contemporaneamente in ogni luogo. Vede, ma non ha occhi. Sente, ma non ha mani. È stata questa entità a guidare il destino dell'elfo ridotto in schiavitù. Gli controllava la mente. Quando l'elfo fu saldamente legato alla sedia, la mano in cui stringeva le Pietre venne chiusa in una scatola di metallo con molti fili metallici. Attraverso altri fili che gli entravano nel cervello, gli vennero inviate immagini che gli facevano vedere cose inesistenti, ma che lo costringevano a usare la magia delle Pietre. Quella magia veniva catturata dalla scatola e portata altrove, lungo i fili, per essere riversata in altri luoghi.»

Continuò a fissare Ahren, ma il suo sguardo era concentrato sulle immagini della visione, ancora perso in esse. «Questo ho visto. Ho assistito a tutto.»

«Hai visto Kael Elessedil» le disse Ahren, a bassa voce.

La giovane donna respirò a fondo. «Kael Elessedil» ripeté, rabbrividendo. «Per trent'anni, Ahren, quella è stata la sua vita!»

Il giovane principe cercò di immaginarla, ma non ci riuscì. Come si poteva usare una persona in quel modo? Che razza di creatura poteva commettere un simile abominio? Con un senso di gelo allo stomaco comprese che, qualunque cosa fosse, non era umano. Antrax era di una natura completamente diversa.

Si piegò per aiutarla ad alzarsi, ma lei gli fece segno di non avvicinarsi. «Non toccarmi, Ahren. C'è qualcos'altro, qualcosa di peggio. Non ho avuto il coraggio di guardare prima, ma adesso lo devo fare. Mi sono aperta alle visioni evocate dai ricordi dello spazzino. Se mi tocchi in questo momento, c'è il rischio di interrompere il contatto. Sta' lontano.»

Senza attendere risposta, si piegò verso lo spazzino e appoggiò di nuovo le mani su di esso. La sua faccia s'irrigidì all'istante, le sfuggì un gemito. Poi abbassò la testa e si appoggiò alla macchina come se stesse per cadere. «Oh! Oh!» mormorò a bassa voce, in tono disperato.

Infine abbassò le braccia e si appoggiò all'indietro sui calcagni. Per alcuni minuti continuò ad ansimare, la faccia esangue, il corpo accasciato. Ahren avrebbe voluto aiutarla, ma rimase dov'era, come lei gli aveva ordinato. La galleria era silenziosa come una tomba, il suo silenzio un'eco muta che correva avanti e indietro per il corridoio, attraverso le pozze di luce proiettate dalle lampade gialle. Con il cuore pieno di paura, il principe degli Elfi attese. Si sentiva di nuovo giovane, stupido e vulnerabile, come se le visioni della veggente avessero scoperto tutti i suoi segreti, senza bisogno di toccarlo.

Poi, camminando di lato come un gambero, Ryer Ord Star indietreggiò lentamente dallo spazzino, la testa china e le spalle basse. «Ahren?» sussurrò, con voce esitante.

Lui le tese le braccia e la giovane donna si rifugiò sul suo petto, come per farsi dare quel poco di forza che gli rimaneva. La veggente tremava e aveva la pelle gelida. Ahren le toccò la guancia e si accorse che aveva pianto. «Va tutto bene» le sussurrò, non sapendo che altro dirle.

Ma lei scosse la testa in segno di diniego. «Ahren» disse, parlando a voce così bassa che lui riuscì appena a sentirla. «Avevi ragione» sussurrò. «È una trappola.»

Il giovane s'irrigidì, terrorizzato. Stava per rispondere, ma si fermò al pensiero che lo spazzino era in grado di capire le loro parole.

«Antrax vuole metterti al posto di tuo zio» gli mormorò Ryer Ord Star, stringendogli il braccio. «Ti ha lasciato in vita e ti ha fatto venire qui per adoperarti come ha fatto con lui.» Ognuna di quelle parole era una scheggia di vetro che si piantava nel cuore di Ahren. «Lo spazzino è solo uno strumento, è stato inviato per attirarti nella stessa sala dove Kael Elessedil è stato imprigionato per tanti anni. Ha usato me per convincerti. E io...»

Non riuscì a terminare. Ahren la strinse a sé, per darle forza ma anche per trarre forza da lei. "Ne sei sicura?" avrebbe voluto chiederle. Ma era una domanda sciocca. La sua capacità di leggere il futuro era già stata messa alla prova molte volte e non c'era ragione di dubitarne ora, soprattutto se si teneva presente che Ahren nutriva gli stessi sospetti fin dall'inizio. Guardò lungo il corridoio, e vide che era ancora vuoto, deserto. Qualunque fosse il destino che li attendeva, era ancora lontano, ma dovevano fare qualcosa, e presto, per evitarlo.

Che fare? Erano nella profondità di quelle catacombe, perduti, il loro compagno e sedicente guida era una creatura del nemico. Antrax li aveva certamente seguiti per tutto il tragitto, osservando la loro avanzata, orchestrando i loro movimenti. In quel momento li stava guardando. Qualunque cosa facessero, dovunque andassero, li avrebbe visti e non avrebbe loro permesso di allontanarsi dal destino che aveva tracciato per loro. Non avrebbe permesso ad Ahren di sfuggire al suo piano di usarlo come sostituto di Kael Elessedil. Il giovane principe sentì che il cuore gli batteva come se volesse scoppiare.

Poi gli tornarono alla mente alcune parole di Ryer Ord Star e chiuse gli occhi per un nuovo dolore. Antrax l'aveva mantenuto in vita, aveva detto. Quindi la sua fuga, mentre tutti gli altri cadevano, era stata programmata. Non era stato un caso o un colpo di fortuna a salvarlo. Forse Antrax l'aveva giudicato debole e malleabile, un codardo fatto e finito. Forse si era accorto che Ahren Elessedil poteva essere manipolato senza bisogno di usare la forza. In quel modo sarebbe rimasto sano e integro, più adatto a servire Antrax, magari per cinquant'anni invece di trenta come Kael Elessedil.

L'ipotesi gli pareva perfettamente sensata. A quanto aveva detto Walker, l'entità che li aveva attirati a Castledown voleva la loro magia, ma neanche

ad Ahren era venuto in mente un minaccioso particolare: per poter sfruttare la magia, ci voleva qualcuno che la evocasse. Una persona come Kael Elessedil e, forse, come suo nipote Ahren.

Le lacrime gli scesero lungo le guance. Odiava se stesso. Odiava quanto gli era stato fatto. Odiava tutto ciò che riguardava Castledown. E soprattutto odiava Antrax. Voleva gridare nel silenzio la sua rabbia e vederla esplodere in schegge di furia: schegge taglienti come rasoi che distruggessero lo spazzino e mettessero fine ad almeno una piccola parte del mostro che abitava quel luogo orrendo. Passò gentilmente la mano sulla nuca di Ryer Ord Star per offrirle un po' di conforto. Dentro di sé sentì che tutto si fermava, che tutta la sua rabbia defluiva come sangue dal corpo di un morto. Erano destinati a morire entrambi in quel labirinto. Erano penetrati troppo all'interno per poterne uscire. Forse, se avesse avuto le Pietre Magiche, avrebbero avuto qualche possibilità di salvezza. Ma le Pietre Magiche non erano servite a Kael Elessedil. Occorreva un'altra magia, più forte, ma lui non aveva alcuna magia a cui...

Solo allora si ricordò della pietra di fenice. Nell'accavallarsi degli eventi non ci aveva più pensato. L'aveva sempre al collo, sotto la tunica: una magia appartenente a Ben Rowe, che l'aveva avuta in dono dal Re del fiume Argento durante il viaggio dalle Highlands ad Arborlon. Bek gliel'aveva donata. Cercò di ricordare le parole che lo spirito del Fiume aveva detto all'amico.

"Quando ti sentirai perduto, ti aiuterà a ritrovare la strada. Col cuore e non solo con gli occhi. Dai luoghi bui dove ti sei perso ai luoghi oscuri dove devi andare."

Chiuse gli occhi. In quel momento si sentiva totalmente perduto e non riusciva a immaginare un luogo più buio. Se mai c'era stato un momento adatto per usare la magia della pietra, quel momento era arrivato. Ma la magia si sarebbe attivata anche per lui? Non lo sapeva, ma doveva provare. Non aveva mai pensato di dover usare la pietra. Aveva pensato di restituirla intatta a Bek al loro prossimo incontro, ma si disse che se non avesse usato il talismano per uscire dal labirinto non l'avrebbe più rivisto.

Guardò lo spazzino, fermo davanti a loro, in attesa in mezzo al corridoio, e rifletté. Se l'avessero seguito, tutto sarebbe continuato come prima. Se fossero fuggiti, Antrax avrebbe inviato le sue macchine a cercarlo. Perciò non c'era ragione per rimandare il momento dell'azione.

Allontanò da sé la giovane veggente e la tenne per le spalle. «Ryer» le disse fissandola negli occhi lucidi di lacrime. «Ascolta» proseguì a bassa

voce, in modo che la macchina non sentisse. «È inutile proseguire. Almeno, con questo spazzino. Ormai non ci serve più. Ho una cosa che dovrebbe servirci a fuggire, una magia che mi è stata data da Bek quando siamo sbarcati. È una magia che gli ha dato il Re del fiume Argento. Se funziona, forse ci permetterà di raggiungere Walker, o almeno di uscire da queste gallerie e di tornare all'aperto. Sei disposta a provare?»

Lei annuì subito, stringendo le labbra, lo sguardo fermo. Ahren attese ancora un momento poi, girando la schiena allo spazzino per non essere visto, recuperò da sotto la tunica la pietra di fenice. Guardò per un istante la superficie argentea, quella sorta di luce liquida che era contenuta al suo interno, e la sfilò dalla catenella.

"La puoi usare una volta sola" aveva detto Bek. "Solo una volta, perché gettandola in terra per liberare la sua magia si distruggerà." Guardò Ryer Ord Star e per la prima volta da molto tempo ebbe la certezza di fare la cosa giusta.

«Dammi la mano» le disse.

Lei gliela porse, senza staccare gli occhi dai suoi. Poi il principe degli Elfi respirò a fondo, fece alzare in piedi la sua compagna e scagliò la pietra contro il pavimento del corridoio.

16

Nell'istante in cui la pietra di fenice colpì il pavimento e si frantumò, Ahren e Ryer Ord Star vennero avvolti da una nebbia color della cenere. Mulinava lentamente attorno a loro: una mescolanza di minuscole particelle e di luce fioca che girava come il liquido di un calderone rimescolato da una mano invisibile. Li avvolgeva in una nuvola, aderente come una guaina. Al di là di essa, i corridoi di Castledown erano inalterati.

Per qualche momento il principe degli Elfi e la veggente rimasero al loro posto, incerti, in attesa di vedere cosa succedeva. Il piccolo spazzino continuava a fissarli come se nulla fosse cambiato, con i macchinari interni che ronzavano e le luci che ammiccavano, immobile in mezzo al corridoio. Poi cominciò a spostarsi a destra e a sinistra, con movimenti sempre più frenetici. Pareva cercarli, come se non si accorgesse che erano ancora davanti a lui. Ahren si spostò lateralmente di alcuni passi con Ryer, per controllare se lo spazzino li vedeva. La macchina non si voltò verso di loro e non parve accorgersi del loro movimento. Si limitò a girare in tondo in modo inconsulto, cercando di decidere cosa fare.

Poi ad Ahren accadde una cosa inattesa. Da quando era stato avvolto dalla nebbia della pietra, sentiva un impellente bisogno di mettersi in cammino, di proseguire senza fermarsi. Pareva che qualcosa, nel suo petto, lo spingesse, una sorta di sicurezza interiore su quello che doveva fare. Non aveva mai provato nulla di simile. Guardò Ryer e vide che lo stava osservando. Senza parlare, le indicò il corridoio davanti a loro e lei annuì subito. Quando Ahren si toccò il petto, la giovane lo imitò e sentì la magia della pietra di fenice: per trovare la via d'uscita quando ci si è persi, occorre sapere dove si desidera andare. Sorprendentemente, Ahren lo sapeva.

Il giovane fece qualche passo nel corridoio, allontanandosi dallo spazzino e dai suoi inutili sforzi per scoprire dov'erano andati. Continuò a tenere per mano Ryer Ord Star nel timore che, staccandosi, lei perdesse la protezione della magia. La nebbia magica si mosse con loro, come un lenzuolo che li avvolgesse, senza mai cambiare dimensione. Era come trovarsi in una bolla di invisibilità, isolati dal resto del mondo, come possedere una forma particolare di vita negata a chiunque altro.

Ahren cominciava a chiedersi se Antrax fosse al corrente della modifica avvenuta ai suoi piani quando il corridoio davanti a loro si riempì all'improvviso di granchi meccanici.

S'immobilizzò e strinse a sé Ryer Ord Star, guardando i mostri metallici uscire come spettri da aperture nelle pareti, con arti di metallo armati di pinze, coltelli e strani cilindri. Avanzarono nel corridoio allargandosi a ventaglio. Ahren sentì un nodo alla gola. Non c'era modo di evitarli. Erano troppi.

Quando poi si guardò alle spalle, vide che anche l'altra parte del corridoio era bloccata.

Per un attimo cadde in preda al panico: non c'era nessuna via di fuga, non c'era modo di aggirarli. Le ganasce della tenaglia si stavano chiudendo, e lui e Ryer erano presi nel mezzo. Rimase fermo al suo posto perché non sapeva che altro fare, tenendo per una mano la veggente e impugnando con l'altra il coltello da caccia, la sola arma che gli fosse rimasta.

"Questa volta non fuggirò" si disse. Intendeva resistere e lottare, anche se la lotta appariva disperata. Forse Ryer Ord Star sarebbe riuscita a fuggire mentre lui lottava, forse almeno uno di loro avrebbe potuto...

Non riuscì a terminare il pensiero. Quando il primo granchio li raggiunse, la nebbia che li avvolgeva divenne completamente opaca e il suo lento roteare divenne rapido come quello di una tromba d'aria. Ahren abbassò d'istinto la testa per resistere all'improvviso movimento e sentì che la veg-

gente si stringeva a lui. Batté gli occhi per vedere cosa succedeva, ma tutto ciò che lo circondava era scomparso. Al di là della profonda nebbia che li avvolgeva vorticando si stendeva solo l'oscurità.

Poi la nebbia si schiarì a sufficienza per permettergli di vedere il corridoio. Avevano sorpassato i granchi ed erano liberi.

Il principe non dubitò più della magia della pietra e la accettò per il dono che era. Finché fosse durata, li avrebbe protetti da ogni nemico. Riprese il cammino, questa volta a un passo più veloce, trascinando Ryer e allontanandosi dalle macchine. Antrax avrebbe dovuto trovare qualche altro modo per intrappolarli.

E durante la loro fuga, fu proprio quello che il guardiano fece.

Dapprima mandò altri granchi, intere squadre, come se ne avesse a disposizione una scorta inesauribile. Inondavano i corridoi davanti e dietro, alcuni avanzavano in esplorazione, altri montavano la guardia. Presto i granchi cominciarono a usare anche i loro bizzarri cilindri, che emettevano salve dei mortali fili di fuoco, mirando a casaccio nel tentativo di colpirli. Varie volte i granchi accerchiarono Ahren e Ryer Ord Star e parve che non rimanessero vie di fuga. Ma ogni volta la nebbia che li avvolgeva diventava di nuovo scura e turbinava, e quando si schiariva si erano lasciati alle spalle i cacciatori.

Quando divenne ovvio che i granchi e le loro armi non erano in grado di svolgere il compito, i fili di fuoco cominciarono a uscire anche dalle pareti: raggi che si incrociavano nei corridoi, ondeggiando come mortali ragnatele agitate dal vento. Ma la magia della pietra di fenice riusciva a passare attraverso i fili con la stessa facilità con cui era passata in mezzo ai granchi, avvolgendo i due giovani in un manto protettivo.

Poi cominciarono a chiudersi porte metalliche, bloccando i passaggi. Era un tentativo maldestro, perché ostacolava anche gli inseguitori e non solo i fuggitivi. Dapprima non preoccupò Ahren e Ryer perché i corridoi suggellati non erano quelli da cui dovevano passare, ma alla fine una porta si chiuse proprio davanti a loro. Subito Ahren capì di dover cambiare direzione. Obbedì all'impulso, senza chiedersene il perché, e risalì il corridoio per imboccarne un altro.

Una volta furono costretti ad attendere davanti a una porta chiusa, aspettando che si aprisse. Ahren non aveva idea di quanto erano rimasti in attesa: all'interno della nebbia, il senso del tempo l'aveva abbandonato, come se non avesse più importanza. La magia della pietra di fenice aveva creato

un proprio mondo e mentre i due giovani erano al suo interno lo spazio e il tempo esterni non li riguardavano.

Alla fine i granchi, i fili di fuoco e le porte divennero via via più rari e poi cessarono. I due giovani si trovarono soli in un corridoio lontano da quello dove avevano usato la pietra di fenice e Ahren si guardò attorno, in mezzo alla nebbia. Si sentiva svuotato, esausto.

«Ha funzionato» disse piano.

Lei gli strinse la mano. «Sei stato tu a farlo funzionare» gli sussurrò.

Ahren scosse la testa. «Ho corso un rischio. La magia non era mia: apparteneva a Bek, era stata regalata a lui.»

«Ma Bek l'ha data a te!» rispose lei, incollerita. «Smettila di denigrarti, Ahren! Prima, quando ti ho chiesto di venire con me nei sotterranei per trovare Walker, hai detto che non pensavi di potermi proteggere. E invece mi hai protetta, vedi? Non importa il modo, ma che l'hai fatto.»

Si fermò a fissarlo. «Ci voleva coraggio per fare quello che hai fatto. Usare la pietra di fenice senza sapere cosa sarebbe successo, poi portarci attraverso i granchi e i fili di fuoco. Ci voleva coraggio per venire con me. Perché sei così pronto a negarlo?»

Ahren scosse la testa. «Non sono coraggioso. Non lo sono per niente. Ho fatto la sola cosa che mi è venuta in mente per cercare di salvarci.» Ryer Ord Star lo guardava come se fosse trasparente. Si sentì messo a nudo e vulnerabile. Non gli piaceva che pensasse a lui come a qualcosa di diverso da quello che era.

Lei lo fece sedere a ridosso di una parete senza lasciare la sua mano. «Dimmi che cosa ti preoccupa» lo invitò, fissandolo con i grandi occhi viola. «Non avere timori.»

Chissà come, il giovane si accorse di non avere più alcuna ritrosia. Anzi, era giusto e necessario dirle ciò che teneva nascosto, confessarle la sua vigliaccheria, liberarsi di quel peso. Entro la protezione della magia della pietra, sentì di poterlo fare.

Si costrinse a fissarla negli occhi mentre le parlava. «Quando siamo entrati nel labirinto e siamo stati attaccati, io sono stato preso dal panico» spiegò. «Mentre gli altri resistevano e lottavano, io sono fuggito. Ho lasciato cadere la spada e sono fuggito.» Deglutì per allontanare l'amaro che aveva in gola. «Non avrei voluto farlo, ma non ero più padrone di me stesso. Riuscivo a pensare a una cosa sola: salvarmi la vita, trovare il modo di restare vivo. Joad Rish era inginocchiato accanto a un Cacciatore ferito,

uno degli uomini di Ard Patrinell, e ho visto i fili di fuoco farlo a pezzi, la testa...»

Un nodo alla gola lo costrinse a interrompersi. Con la mano libera, Ryer Ord Star gli sfiorò una guancia. «Non ti è venuto in mente che anche gli altri provassero quello che hai provato tu, Ahren?» gli chiese. «Non pensi che ciascuno di loro ha fatto quello che poteva per rimanere in vita? I Cacciatori Elfi hanno combattuto perché è il loro modo di salvarsi, non per un codice di condotta o per qualche particolare tipo di coraggio. Joad Rish ha cercato di curare un ferito perché era quanto sapeva fare. Tu sei fuggito, Ahren, perché se fossi rimasto con gli altri saresti morto e non volevi morire. Hai fatto quello che potevi.»

«A parte che, secondo la tua visione, Antrax voleva lasciarmi in vita, perciò sono vivo solo perché l'ha voluto lui» rispose con amarezza.

Lei lo guardò con un caldo sorriso di gentile rimprovero. «Ma in quel momento non lo sapevi, vero? Ciò che facciamo in qualsiasi situazione si basa su ciò che sappiamo. Io sono corsa ad aiutare Walker nel labirinto. Non ci ho riflettuto, non mi sono soffermata a ragionarci sopra. Ho reagito nel solo modo che conoscevo. Nessuno di noi può fare qualcosa di diverso da ciò che sa.»

«Se non altro sei fuggita nella direzione giusta» osservò Ahren.

«Davvero?» sussurrò lei.

C'era una tale tristezza, un tale dolore nella sua voce che il principe, per qualche istante, non riuscì a trovare parole. La fissò confuso. Gli stava dicendo qualcosa di importante, ma non sapeva che cosa.

«Ora lascia la mia mano» gli disse Ryer.

«Ma la magia...» Obiettò lui.

«Lo so.» Gli appoggiò un dito sulle labbra per farlo tacere. «Dobbiamo sapere cosa succede se ci separiamo. Potrebbe arrivare un momento in cui sarà necessario staccarci, se dovessimo lottare. Controlliamo ora, mentre siamo da soli e al sicuro.»

Dopo una breve esitazione, fece come lei gli aveva suggerito e lasciò la mano. Non successe nulla. La magia continuò ad avvolgerli, coprendoli come la nebbia della sera in una foresta. Il lento mulinello grigio non cambiò.

Ryer Ord Star abbassò le mani in grembo e si voltò verso di lui. «Mi hai raccontato il tuo segreto, Ahren. Io farò lo stesso. Ti dirò il mio, se vorrai ascoltarlo.»

Nelle parole della giovane c'era un tono cupo che allarmò Ahren: pareva annunciare qualcosa di grave. «Non devi dirmi niente, se non vuoi.»

«Lo so.»

Lui attese un istante, poi annuì. «Va bene.»

Lei sollevò un po' il mento, come per affrontare qualcosa di doloroso, la confessione di verità che avrebbe preferito tacere. Era un gesto rivelatore, coraggioso e quasi una sfida. Ahren provò per lei un nuovo rispetto non lontano dall'ammirazione.

«Non sono quella che credi» cominciò Ryer, senza abbassare lo sguardo. «Non sono quello che tutti pensate. Ho preso parte a questo viaggio per più di una ragione. Quando Walker è venuto a cercarmi, già sapevo che stava arrivando. Avevo ordine di accompagnarlo, quando si fosse presentato. Dovevo essere la sua veggente, ma non solo. Anzi, il mio scopo nel venire con voi era spiarvi a favore della Strega di Ilse.»

Attese la reazione di Ahren, ma il giovane era troppo sorpreso per fare commenti.

Allora sorrise con amarezza. «Mi sembri stupefatto. Non mi credi? È vero. Ho fatto la spia per la Strega di Ilse dal giorno in cui Walker è venuto a cercarmi, ma lo facevo già da tempo. Mi sono venduta a lei molto tempo fa. E non è stato difficile. È successo così. Io sono nata con il dono della chiaroveggenza, l'ho capito fin da piccola. Riuscivo a vedere il futuro di coloro che avevo attorno, a volte nei particolari, a volte solo qualche episodio isolato. Io sono un'orfana, allevata da persone che si prendevano cura dei bambini abbandonati. Con me sono stati gentili, ma mi consideravano strana, e in effetti lo ero. Non parlavo con nessuno di questo dono perché fin dall'inizio ho capito che, per molte persone, chi è diverso è pericoloso. Ho tenuto segreta la mia dote e ho cercato di dimenticare che esistesse. Naturalmente, è risultato impossibile. La situazione è peggiorata quando ho scoperto, in modo del tutto casuale, che ero anche empatica e che potevo guarire con l'imposizione delle mani. Scoprii quella dote solo più tardi, ma una volta scoperta dovetti lasciare coloro che mi avevano adottata e trovare un posto dove nessuno mi conoscesse.»

Proseguì: «Avevo dodici anni quando giunsi a Grimpen Ward con un gruppo di Corsari. Mi presero con loro perché i Corsari fanno così e non avevano nulla in contrario a portarmi alla destinazione che avevo scelto. Anche loro mi giudicavano strana, ma mi lasciavano in pace. A Grimpen Ward cercai l'Addershag. Per lei mi ero recata fin là. Tutti sapevano che era la più grande veggente delle Quattro Terre e io speravo che mi inse-

gnasse la sua arte. Non sapevo che non aveva mai preso un'apprendista. Non mi rendevo conto dell'enormità di ciò che volevo».

Sorrise tristemente. «Lei mi chiarì subito le idee: mi cacciò via senza neppure prendere in considerazione la mia proposta. Io ero distrutta, ma mi rifiutai di cedere. Rimasi fuori della sua porta, in attesa che cambiasse idea. Ci rimasi per due mesi. Alla fine lei mi invitò a entrare. Mi mise alla prova, chiedendomi di fare molte cose diverse. Quando ebbi finito di fare quello che mi aveva chiesto, mi rivolse un cenno d'assenso e disse che potevo restare. Nient'altro. Potevo restare.»

Continuò: «Per settimane non feci altro che cucinare, pulire ed eseguire commissioni per lei. Mi trattava come una domestica, ma io desideravo tanto stare con lei che non ci badavo. Alla fine cominciò a insegnarmi qualcosa sulle mie doti, prima un poco, poi un po' di più. Il mio addestramento era iniziato. Dopo qualche tempo divenni la sua aiutante e anche la sua confidente. Era vecchia, inflessibile, pericolosa. E imprevedibile. Ma io mi comportavo bene e non mi sentivo minacciata».

Respirò a fondo, con calma, come per dare libertà a un dolore che aveva tenuto a lungo chiuso nel petto. «Poi ho commesso un errore. Quando ero andata da lei e le avevo parlato del mio dono della chiaroveggenza, chiedendole di insegnarmi a usarlo, non le avevo detto di essere un'empatica. Avevo paura di dirglielo perché pensavo che potesse farle cambiare decisione nei miei riguardi. Ma il terzo anno del mio addestramento ebbi una visione in cui una bambina del villaggio moriva in un incidente. Come era nostra abitudine, demmo l'informazione ai genitori in cambio di un compenso a loro scelta. Facevamo così con tutti, non per accumulare ricchezze, ma per poter vivere in modo confortevole. Nessuno se n'era mai lamentato. Ma il nostro avvertimento non risultò sufficiente a salvare la bambina, che non morì, ma venne ferita in modo così grave da far temere per la sua vita.»

Proseguì: «Io chiesi all'Addershag di lasciarmi andare, ma lei rifiutò. Disse che non potevamo fare niente, avevamo già fatto tutto ciò che era in nostro potere. Io andai lo stesso. Usai i miei poteri empatici e guarii la bambina. Feci in modo che sembrasse guarita da sola, e che io l'avessi soltanto aiutata a riprendersi. Ma l'Addershag non si lasciò ingannare. Mi disse che un giorno le mie doti empatiche mi avrebbero uccisa: un'empatica che scruta il destino per cambiarne il corso finisce sempre con il perdere la vita nel processo. Ha detto che sprecavo le mie preziose doti e il suo tempo e che avrei fatto meglio a rimanere da sola. Mi ripudiò e mi cacciò».

Sollevò le ginocchia verso il petto e le abbracciò. Poi si voltò verso Ahren e gli rivolse un debole sorriso. «Aveva ragione, me la cavai abbastanza bene anche da sola. La gente finì per conoscermi e per apprezzarmi. Alcuni non si fidavano di me, ma erano pochi. Molti ricorrevano a me e avevo parecchio da fare. Cercavo di usare il meno possibile l'empatia. Una volta o due cercai di visitare l'Addershag, ma lei non voleva avere a che fare con me. Il suo interesse consisteva nel decifrare il futuro, il passato non contava per lei, perciò non contavo neppure io. Io ero sempre più amareggiata con lei, incollerita perché mi trattava con tanto disprezzo. Ma avevo anche paura di lei. Era molto vecchia e i suoi nemici erano tutti morti e sepolti: non volevo contribuire ad allungare la lista, e mi tenni lontana da lei. Ma un giorno la Strega di Ilse venne a cercarmi e tutto cambiò.»

Distolse lo sguardo e fissò il vuoto del corridoio, le ombre che si stendevano al di là del loro involucro di magia, ma anche - Ahren lo capì - il passato.

Poi tornò a guardare Ahren. «Si è fatta vedere da me, una cosa che, a quanto dicono, non fa con nessuno. Era giovane, come me, e come me era orfana. Eravamo così simili che mi vidi riflessa in lei. Era una grande maga e io volevo la sua amicizia e la sua protezione. Perciò quando mi propose il patto accettai. Dovevo farle da occhi e da orecchie a Grimpen Ward e informarla delle cose che doveva sapere. In cambio, lei avrebbe fatto in modo che, dopo la morte dell'Addershag, io prendessi la sua posizione come principale veggente di Grimpen Ward.»

Sulla sua faccia pallida comparve un'espressione tesa. «Io non volevo che all'Addershag succedesse qualcosa di male e glielo dissi più volte. Lei mi assicurò che non le avrebbe fatto nulla. Dopotutto era vecchia e sarebbe morta presto. Se non le credevo, che guardassi il suo destino, mi disse la Strega di Ilse porgendomi un fazzoletto. Mi disse di usare la preveggenza esaminando quel pezzo di tela che aveva rubato alla vecchia. Io feci come mi diceva e la vidi morta, stesa sul pavimento della sua casa, con gli occhi aperti e fissi. La Strega si fece ridare il fazzoletto. Avevo visto quanto mi occorreva. Adesso bastava solo che, dopo la sua morte, prendessi il suo posto. E perché no? Io ero la sua apprendista, la veggente più dotata della regione. Non ero la sua logica erede?»

Fece una pausa, poi riprese: «Pensavo di esserlo, naturalmente, e il suo rifiuto mi faceva ancora male. Così accettai il patto e lasciai che gli eventi seguissero il loro corso. La Strega di Ilse divenne la mia nuova maestra e

amica. Cominciai riferendole, mediante alcuni uccelli che mi aveva dato lei, tutto ciò che vedevo nel villaggio e nella campagna circostante. E attesi che la Addershag morisse. Ci volle un anno, ma alla fine morì. Fu uccisa dal morso di un piccolo e velenoso serpente che si era nascosto nella borsa d'oro donatale da un cliente. Non si seppe mai chi fosse quel cliente. La sua domestica se n'era andata per un giorno e al ritorno l'aveva trovata morta. La seppellì nei pressi dell'abitazione e si tenne la casa».

Sospirò. «E io sono divenuta quello che volevo essere, la nuova Addershag, la sua erede. I suoi seguaci, i suoi clienti, ora venivano tutti da me e nessuno più discuteva la mia presenza. Mi convinsi che la sua morte non aveva niente a che fare con me, era solo la mia visione che si realizzava, e io, non interferendo, mi ero comportata esattamente come lei mi aveva insegnato. Del resto, pensavo, non mi avrebbe ascoltata. Non avrei potuto fare nulla per cambiare gli eventi.»

Rabbrividì e si strinse ancor più forte le ginocchia per fermare il tremito. «Ma ogni cosa ha un prezzo e ho scoperto quanto dovevo pagare per prendere il posto dell'Addershag. La Strega di Ilse venne da me in risposta a una mia visione riguardante Walker. Mi aveva detto di riferirle ogni cosa che lo riguardasse: la visione mi aveva mostrato che sarebbe venuto a trovarmi di notte, una presenza cupa, una forza irresistibile che avrebbe cambiato la mia vita. Veniva da me per scoprire cosa potevo dirgli su un viaggio che voleva fare in un nuovo continente, su ciò che avrebbe incontrato. E per avere le mie visioni mi dava un oggetto da toccare, una mappa.»

Continuò: «Quando glielo riferii, la Strega di Ilse parve molto eccitata. Voleva la mappa, e disse che avrei dovuto trovare il sistema per rubarla. Poi cambiò idea. Non dovevo rubare la mappa, ma insistere per accompagnare Walker. Dovevo convincerlo di essere indispensabile, in modo che mi portasse con sé. Dovevo rivelargli le mie visioni e qualche altro elemento che lei mi avrebbe suggerito per convincerlo. Io sarei stata la sua ombra, e la Strega di Ilse sarebbe stata la mia. Dovunque fossi andata, la Strega mi avrebbe trovata, e con me avrebbe trovato Walker. Con la sua magia era in grado di vedere attraverso i miei occhi. Mi assicurò che era necessario che io accompagnassi Walker. Mi disse che era il nostro comune nemico, il nemico di tutti coloro che nelle Quattro Terre possedevano una qualche forma di magia».

Rise tra sé, senza alcuna allegria, senza dolcezza. «A quel punto ne sapevo abbastanza per non credere a quelle affermazioni. Walker non era mio nemico. Non aveva mai fatto nulla a me o ad altri, a quanto ne sapevo.

Ma non potevo rifiutarmi. Quando obiettai che forse il compito era al di là della mia portata, lei alzò le spalle e mi fece capire che sarebbe bastato un suo cenno perché gli abitanti di Grimpen Ward cominciassero a dire che ero stata io a dare all'Addershag la borsa d'oro contenente il serpente. Inoltre la Strega di Ilse era la mia padrona e la mia maestra. Ne avevo paura, ma sentivo anche una sorta di affinità con lei. Accettai di fare quello che mi chiedeva. Divenni la sua spia a bordo della *Jerle Shannara.»*

All'improvviso, dopo una risata amara, gli occhi le si riempirono di lacrime. «Ma successe una strana cosa, che nessuna delle due aveva previsto. Ancor prima che Walker arrivasse da me, prima che toccassi la mappa e scoprissi altri particolari del viaggio, ebbi altre visioni.» Si accostò a lui; le lacrime le rigavano le guance. «Riguardavano Walker e me. Erano così forti, così schiaccianti, che mi era impossibile ignorarle. In esse vedevo un oceano blu e alcune isole, una nave volante, battaglie e uomini che morivano. Era il viaggio che Walker progettava di fare e io ne vedevo alcune piccole parti. Molte visioni erano così vaghe e confuse che non riuscivo a capirle, ma una era molto chiara. Di coloro che sarebbero partiti con Walker, uno avrebbe cercato di ucciderlo e uno gli avrebbe salvato la vita, uno l'avrebbe amato senza condizioni e un altro l'avrebbe odiato con passione ineguagliabile, uno l'avrebbe portato fuori strada e un altro l'avrebbe riportato sulla giusta via.»

S'interruppe, poi riprese: «Non vidi nessun volto che potesse collegarsi a uno di quegli atti. Solo il mio, estraneo alla visione e intento a osservare Walker; ero sempre vicina a lui, a osservare e attendere. Ma attendere cosa? Non lo sapevo. Ma ogni volta ero presente, vicino a lui».

«Adesso però sai chi sono quelle persone, chi di loro compirà quegli atti» disse Ahren, intervenendo per la prima volta, desideroso di aiutarla. «Adesso puoi identificarli tutti.»

Lei rise di nuovo, e questa volta la sua risata fu così amara da far rabbrividire il giovane. Con ira, la veggente si ravviò una ciocca di capelli. «Oh, certo! Certo, Ahren, so chi sono quelle persone! Ed è una beffa! Le conoscevo dall'inizio, ma non leggevo la visione in modo abbastanza attento. Ero accecata dalle mie necessità, dai miei desideri e dalle mie preoccupazioni! Chi sono tutte quelle persone che vogliono togliere la vita a Walker e insieme salvargliela, che gli fanno perdere la strada e poi gliela fanno ritrovare, che lo amano e lo odiano? Chi sono, Ahren? Te lo dico subito. Sono una sola persona. Sono io!»

Gli afferrò le braccia con forza tale da piantargli le unghie nella carne. «Sono stata io a fargli tutte quelle cose e a provare per lui tutte quelle emozioni! Per poco non l'ho fatto morire su Shatterstone nascondendogli la parte della mia visione che lo avvertiva delle spine avvelenate, e poi l'ho salvato con le mie capacità empatiche perché non sopportavo l'idea di vederlo morire! L'ho amato e l'ho odiato, a volte senza capire quando lo amavo e quando lo odiavo! Mi ha portata con sé anche se non avrebbe dovuto farlo, mi ha messa in questa terribile posizione perché si fida di me e anche adesso spera che lo salvi dall'entità che l'ha intrappolato qui dentro. E io lo salverò, Ahren! L'ho ingannato tante volte da averne perso il conto! Ogni volta, ha trovato da sé la sua strada. Ma questa volta sarò io a salvarlo, o a morire nel tentativo!»

Piangeva e singhiozzava e dietro i capelli chiari si vedevano brillare le lacrime. Gli lasciò le braccia, e fu Ahren a prenderla per un braccio, per non perdere il contatto.

«Adesso conosci il mio segreto» sussurrò lei, in tono roco. «È assai peggiore del tuo. Mi consuma. Non posso essere perdonata per quello che ho fatto. Non potrò mai riscattarmi.»

Lui scosse la testa e le si accostò. «Tutti possono essere perdonati, Ryer Ord Star. Per qualsiasi colpa. Non è sempre facile, ma è possibile.»

Lei rabbrividì. «Vuoi sapere una cosa, Ahren?» La sua voce era così bassa che Ahren riuscì a malapena a udirla. «Quando mi sono servita del mio talento empatico per guarire Walker, che era stato avvelenato nell'isola di Shatterstone, mi sono legata a lui con un nodo molto diverso da quello precedente. Era come se le nostre magie si fossero unite in qualche modo, e io riuscivo a vedere fino in fondo alla sua anima. È stato molto doloroso! Sapevo che soffriva - gliel'avevo letto negli occhi quando ci eravamo visti la prima volta, l'avevo sentito nelle sue mani - ma non avevo pensato che il suo dolore potesse essere così grande! Mi ha schiacciata e mi ha aperta a lui come lui si era aperto a me. Ha letto ciò che nascondevo dentro, tutti i miei segreti. Ha scoperto che cos'ero, che cosa ero venuta a fare. Ha capito il pericolo che rappresentavo per lui e per gli altri.»

Scosse la testa, meravigliata. «Ma ha tenuto tutto per sé. Non ne ha mai parlato. Se né disinteressato come se non avesse importanza e non ha preso alcun provvedimento contro di me. Penso che così facendo si augurasse di trasformarmi in un'alleata. E c'è riuscito. Io non ho più fatto nulla d'importante per la Strega di Ilse. Grazie a me era ancora in grado di seguire la nave, ma penso che Walker non desse peso alla cosa. La Strega sapeva già

dove andavamo, l'aveva letto nella mente del naufrago e sapeva cosa aspettarsi. Ciò che non volevo più fare, e che Walker si augurava io non facessi più, era nascondergli qualche particolare della verità, le parti delle visioni in cui si vedeva qualche possibile danno per lui. Io ero ormai dalla sua parte, e con convinzione, e lo sarò finché avrà bisogno di me. Il legame tra noi va al di là di qualsiasi altra cosa. È tanto forte da farmi sentire che in questo momento ha bisogno del mio aiuto, in questo luogo buio, in questi corridoi e in queste sale, in tutto questo metallo. Sento che mi cerca, e che non ha nessun altro a cui ricorrere.» Mandò giù le lacrime. «Per questo vado a cercarlo.»

Si staccò da lui per asciugarsi gli occhi con entrambe le mani, ma tornò a piangere, si abbracciò di nuovo le ginocchia e si dondolò avanti e indietro. «Non è triste che gli sia rimasta soltanto io?» chiese con la voce spezzata. «Non è patetico?»

Ahren la abbracciò, senza cercare di interromperla o di calmarla. Varie volte cercò di dirle qualcosa di ragionevole, ma nulla gli pareva adatto. Era preferibile il silenzio. Attorno a loro, la magia della pietra di fenice continuava a mulinare come acqua torbida, rassicurante con la sua presenza, una via di fuga che dava loro il tempo di venire a patti con le emozioni. Si sentivano lontani da tutto e da tutti, abbandonati e dimenticati.

Ryer Ord Star cessò di piangere, si sciolse da lui e lo fissò. «Sei ancora dell'idea di venire con me?»

Lui annuì, non aveva mai pensato di lasciarla.

«Non c'è bisogno che tu venga» aggiunse lei. «Non pretendo che tu faccia onore alla tua promessa, non dopo avere saputo che...»

«Smettila» la interruppe subito Ahren. Non parlarne più.»

Lei lo guardò per un momento, poi gli si accostò e lo baciò su una guancia. Nell'avvertire il calore e la morbidezza delle sue labbra, il principe sentì tornare una parte della sua fiducia di sé.

Si alzarono e proseguirono lungo i corridoi infiniti di Castledown, guidati dalle loro necessità e dall'istinto e avvolti nella magia della pietra di fenice. La giovane veggente combatteva ancora contro i suoi demoni interiori, ma il suo pallido viso era fermo e determinato. Aveva di nuovo preso la mano di Ahren, anche se avevano accertato che non ce n'era bisogno. Ahren ne era lieto perché il contatto aiutava tanto lui quanto la sua compagna. Si sentivano come bambini perduti in una foresta, con la notte che stava per scendere e lupi dappertutto, ciecamente fiduciosi in un talismano

che nessuno dei due capiva o era in grado di comandare. La magia li proteggeva, ma quanto sarebbe durata? Ahren non voleva farsi cogliere impreparato lontano dalla meta.

O dalle nostre mete, si corresse. Oltre a Walker, c'erano anche le Pietre Magiche. Non ne aveva parlato con Ryer Ord Star, ma una volta trovato il druido intendeva mettersi alla ricerca delle Pietre Magiche, anche se forse chiedeva troppo alla magia della fenice. Era possibile che, dopo aver trovato Walker, li lasciasse. Non aveva modo di saperlo, poteva solo fare dei piani per ogni evenienza.

Proseguirono a lungo, senza incontrare granchi o fili di fuoco. Se Antrax li cercava ancora, evidentemente li cercava altrove. Da qualche tempo continuavano a scendere lungo rampe e scale e si trovavano ormai a una grande profondità. Del resto, si disse il principe, era probabile che Antrax tenesse nascosta nel punto più inaccessibile la magia che custodiva. Ed era probabile che anche Walker fosse imprigionato laggiù.

Davanti a loro, non molto lontano, c'erano macchine che ronzavano e tambureggiavano lentamente, con una cadenza regolare, facendo vibrare l'acciaio delle gallerie e riverberandosi nelle ossa.

Poi nelle pareti del corridoio si aprì una serie di varchi ad arco, senza porte, che davano accesso a una passerella da cui si scorgeva una sala grande come una caverna, piena di imponenti armadi di metallo e di pannelli con luci lampeggianti. Gli armadi avevano finestre di vetro color fumo da cui si scorgevano dischi argentei che ruotavano rapidi riflettendo la tenue luce senza fiamma di tubi fissati alle pareti e al soffitto. Il ronzio delle macchine dominava l'intera sala, interrotto da brevi suoni musicali e acuti, da ticchettii che giungevano dal pavimento del grande ambiente.

Era una visione irreale, di qualcosa che non esisteva da migliaia di anni all'esterno di quelle pareti. Ahren e Ryer Ord Star si fermarono sulla passerella e osservarono il contenuto della sala, cercando di trarre un senso da quello che vedevano. Nulla di quanto scorgevano aveva un aspetto familiare, ma dopo un istante Ryer ansimò, pronunciò il nome di Walker e tirò Ahren per la mano, verso una scala di metallo che scendeva nella sala. Lui la seguì senza fare domande, perché già sapeva cosa stava succedendo. Scesero gli scalini e si fecero strada in mezzo al labirinto di armadi alti cinque iarde e pieni di file di dischi d'argento che ruotavano vorticosamente. Se non altro, adesso vedevano dietro i pannelli di vetro alcune delle macchine di cui avevano udito il rumore. Ahren guardò la superficie liscia dei dischi, provenienti di sicuro dal Vecchio Mondo, e si chiese se non

fossero proprio essi a contenere la magia che il gruppo della *Jerle Shannara* cercava. Ma che tipo di magia poteva essere contenuta entro armadi di metallo pieni di luci ammiccanti e dischi d'argento? Walker era venuto a cercare libri, ma lì non ce n'erano. Forse erano nascosti ancora più in profondità e quegli armadi erano solo una sorta di guardiani.

Poi scorse i granchi. Alcuni passavano lentamente in mezzo alle file di armadi, fermandosi qua e là per effettuare qualche piccola operazione sui dischi rotanti e sulle luci ammiccanti. Non parvero accorgersi di Ahren e Ryer Ord Star. Erano diversi dai granchi incontrati fino ad allora. Più grandi degli "spazzini", parevano tuttavia avere un compito analogo: la manutenzione di Castledown anziché la sua difesa. Avevano strane braccia metalliche, lunghissime, capaci di muoversi in tutte le direzioni e di inserire in appositi fori le bizzarre estremità delle "mani". Ogni volta che infilavano quelle estremità in un foro, il ronzio delle macchine iniziava o si modificava, le luci passavano da rosse a verdi, i dischi argentei cambiavano ritmo o velocità.

Affascinato, Ahren rallentò per dare un'altra occhiata, ma Ryer Ord Star non gli permise di fermarsi. Lo trascinò avanti con urgenza, verso il fondo della sala. Uno dei granchi stava andando nella stessa direzione, davanti a loro, come se conoscesse le intenzioni di Ryer Ord Star. La veggente lanciò ad Ahren un'occhiata frenetica, poi si lanciò di corsa, trascinandolo con sé. Avvolti nella nube protettiva di magia della pietra di fenice, inseguirono la macchina in direzione di alcune porte che chiudevano stanze fiocamente illuminate, visibili da una fila di alte finestre dai vetri scuri.

Il granchio arrivò prima di loro e toccò una piastra che fece aprire una porta. All'interno della nuova sala, illuminata più vividamente delle altre, i due giovani scorsero pannelli di luci lampeggianti e una miriade di tubi che serpeggiavano verso il centro della stanza. Il granchio scomparve all'interno, rotolando senza fare rumore sulle ruote montate sotto la sua base.

Ahren e Ryer entrarono di corsa dopo di lui. La veggente varcò la soglia per prima, ma dopo i primi passi si fermò di colpo e il principe le finì addosso. Mentre faticava per mantenere l'equilibrio, Ahren seguì la direzione dello sguardo di Ryer e rimase senza fiato.

Avevano trovato Walker.

Ma forse sarebbe stato meglio se non l'avessero trovato.

La notte scese sulla terra come un grosso gatto dal manto di seta, e la sua ombra si stese sui boschi, sempre più scura, rubando di soppiatto, con astuzia, le ultime luci del giorno. Bek sedeva davanti alla sorella e la guardava tagliare a fette uno spicchio di formaggio e scaldare del pane su una pietra arroventata da carboni. Grianne aveva già raccolto e pulito alcune manciate di more e le aveva suddivise su larghe foglie di piante tropicali che non sarebbero dovute crescere in una terra così a nord. Lavorava con metodo, senza guardarlo. In realtà, Grianne non l'aveva guardato molto, per tutta la giornata. L'aveva trattato pressappoco come Quentin trattava i suoi cani da caccia: si assicurava che avessero cibo, acqua e riposo e si aspettava che obbedissero agli ordini e lo seguissero. Il suo interesse per lui si limitava a fargli capire che lo teneva d'occhio, niente di più. Il muro che aveva innalzato tra loro era alto, robusto e molto solido.

«Va' al ruscello a prendere dell'acqua» gli ordinò, sempre senza guardarlo.

Bek si alzò, prese l'otre dell'acqua ormai quasi vuoto e si avviò tra gli alberi. La Strega non si preoccupava di una possibile fuga. Lui gliel'aveva promesso. Non che lei si fidasse della sua parola, ma gli aveva proibito di allontanarsi da lei con la Spada di Shannara; inoltre lei era in grado di trovarlo facilmente, dovunque andasse. Bek non amava pensare a che cosa gli avrebbe fatto in caso di disobbedienza. Se cercava prove di quanto riuscisse a essere spietata, gli bastava pensare a quello che aveva fatto a Truls Rohk.

La Strega aveva tenuto per sé l'informazione per i due giorni che impiegarono ad attraversare la foresta in direzione delle rovine, e si era rifiutata di rispondere alle sue domande. Ma Bek aveva continuato a chiederle una risposta, e alla fine lei gliene aveva fornita una. Aveva ordinato al caullo di nascondersi e aspettare che il cambiatore di forma tornasse dalla sua inutile imboscata. Prima o poi Truls Rohk avrebbe capito che lei l'aveva battuto in astuzia e sarebbe tornato a cercare Bek. La Strega non poteva rischiare che il cambiatore di forma la inseguisse, dopo avere scoperto la fuga del ragazzo. Truls Rohk era instancabile come lei e altrettanto pericoloso. Lei lo rispettava per questo, ma occorreva eliminarlo. Perciò aveva lasciato al caullo l'incarico di ucciderlo.

Bek era rimasto sconvolto, furioso e rattristato al tempo stesso, ma non poteva fare nulla. Forse la Strega si era sbagliata e il cambiatore di forma non era tornato a cercarlo. Forse aveva percepito il caullo e l'aveva evitato.

La Strega, però, pareva sicura che la questione fosse risolta e le speranze di Bek si erano spente quasi subito. Era abbandonato a se stesso, lo sapeva. Qualunque scelta effettuasse da quel momento in poi, avrebbe dovuto subirne le conseguenze.

Perciò non poteva pensare alla fuga. La prima volta era stata inutile e non c'era motivo di pensare che potesse funzionare ora. Inoltre, se c'era una possibilità di convincerla di essere veramente suo fratello, doveva stare attento a coglierla. Non poteva permettersi di irritarla. Lei non gli prestava molta attenzione, tuttavia lo lasciava parlare, e Bek approfittava di ogni occasione per cercare di convincerla della propria identità. In genere lei lo ignorava, ma di tanto in tanto replicava alle sue argomentazioni e anche quei brevi commenti, le osservazioni e le risposte enigmatiche gli dimostravano che lo ascoltava. Poteva non credergli, ma almeno rifletteva sulle sue parole.

S'inginocchiò sulla riva del ruscello e riempì l'otre, fissando l'oscurità. Il tempo a sua disposizione per convincerla era quasi finito: erano solo a un giorno dalla loro destinazione; una volta tornati, lei intendeva consegnarlo ai Mwellret per poi ripartire alla ricerca di Walker. I rettili l'avrebbero portato sulla *Black Moclips* e tenuto prigioniero fino al suo ritorno. Sarebbero così finite le opportunità di difendere la sua causa e forse anche di salvare il druido.

L'otre era pieno. Bek lo tappò, poi si alzò. Walker era in grado di badare a se stesso, naturalmente... sempre che fosse vivo, cosa per nulla sicura. Ma la Strega era un nemico temibile, l'aveva già dimostrato. Bek non sapeva se Walker potesse affrontarla, perché per vincerla occorreva essere spietati come lei, e il druido non lo era.

Fece ritorno al piccolo accampamento e passò alla sorella l'otre pieno d'acqua. Lei lo prese senza alzare gli occhi e spruzzò le more. Bek la guardò per un momento, poi tornò a sedere sull'erba. Dopo avere mangiato sarebbero andati a lavarsi, prima lui e poi Grianne. Lo facevano tutte le sere, servendosi dell'acqua che avevano a disposizione e lavandosi come meglio potevano. Non avevano modo di cambiarsi gli abiti, ma almeno si tenevano puliti. Di sera faceva abbastanza caldo e ci si poteva lavare con l'acqua dei ruscelli, nonostante fosse inverno e quel territorio fosse più a nord delle loro terre d'origine. Bek tornò a pensare alla stranezza di quel clima e ricordò i commenti di Walker.

Grianne gli passò una fetta di pane spalmata di more schiacciate e ridotte a una sorta di gelatina dolce, e lui la mangiò, pensoso, fissando la sorel-

la. Era ancora irritata per i tentativi di convincerla che aveva fatto durante il giorno. Gli aveva infatti ordinato di non parlarne più, ma Bek non poteva tacere: la posta era troppo alta. NÉ poteva aspettare che lei fosse più disponibile.

Quando Grianne commise l'errore di guardarlo, Bek parlò subito.

«Non hai le idee chiare» le disse. «Se le avessi, vedresti facilmente le falle del tuo ragionamento. Vedresti le lacune logiche di quello che ti è stato riferito.»

Lei lo guardò senza alcuna espressione e continuò a masticare lentamente.

«Se non sono Bek, come posso avere il suo nome? Tu dici che mi è stata alterata la mente per farmi credere che è il mio vero nome, ma Quentin mi conosce da sempre, e lo stesso vale per i miei genitori adottivi. Mi chiamano "Bek" da quando sono stato portato da loro. Anche la loro mente è stata alterata? Nell'Altopiano di Leah è stata alterata la mente a tutti per far credere che sono un'altra persona?»

Invece di rispondere, lei cominciò a mangiare una fetta di formaggio.

«Oppure Walker è così astuto da progettare questa finzione con tanti anni d'anticipo, solo per ingannare te? Ma non sai dirmi perché l'avrebbe fatto.»

Grianne si portò alle labbra l'otre dell'acqua e bevve un lungo sorso, poi lo porse a Bek. I suoi occhi erano privi di espressione come quelli di un serpente.

«Oh, certo, vuole spezzare la tua volontà, minare la tua decisione, farti abbassare la guardia. In questo modo può corromperti, sfruttarti per i propri fini, quali che siano. Rubarti la tua magia e trasformarti in una marionetta, come ha fatto con me. Tu però sei la preda più ambita, perché la tua magia è molto più potente della mia e tu costituisci per lui una minaccia più forte.» Caricò di sarcasmo le sue parole. «Per tutte le Ombre, non è una fortuna che tu sia stata così intelligente da accorgertene in tempo!»

Lei si fece ridare l'otre dell'acqua. «Pensavo di averti detto di non parlarne più.»

Bek si strinse nelle spalle. «È vero.» Terminò il pane e prese una fetta di formaggio. «Ma non posso farne a meno. Devo capire perché tu non riesci ad accettare la verità. Nessuna delle tue convinzioni possiede alcun senso.» S'interruppe per un istante, poi riprese: «Pensa alla ragione per cui, secondo il Morgawr, Walker intendeva rapirti. Dice che Walker voleva che tu divenissi un druido come lui, ma che i nostri genitori si sono rifiuta-

ti. Non intendevano dare il permesso, non erano disposti a tornare sulla loro decisione e per questo lui li avrebbe uccisi e ti avrebbe rapita. Non ti pare un comportamento un po' assurdo, visto che aveva a disposizione molti altri modi più astuti per ottenere quello che voleva? Perché sarebbe stato così stupido da farti assistere all'uccisione dei nostri genitori mente ti rapiva? Non poteva limitarsi ad alterarti la mente? Non sarebbe stato molto più facile? È abbastanza intelligente per farlo, no? La sua magia può farti credere qualsiasi cosa. È quello che ha fatto con me».

Lei lo fissò negli occhi. «Tu non sei me. Tu sei debole e sciocco. Sei una pedina e non capisci niente.»

Lo disse senza rancore o irritazione, con voce gelida e priva di vita, dura come i lineamenti del suo pallido, giovane viso, terminando di mangiare il pane e il formaggio, senza staccare gli occhi da quelli di Bek, che si sentì come se gli leggesse tutto quello che nascondeva nella mente. Cercò di vincere il gelo di quell'indagine. «Io capisco» rispose con calma «che sei diventata proprio quello che cercavi di evitare.»

Lei si affrettò a scuotere la testa. «Non sono un druido» ribatté. «Non chiamarmi così.»

«Non sei diversa da loro. Anzi, sei uguale.» Si sporse verso di lei con aria di sfida. «Spiegami le differenze tra te e Walker. Dimmi cos'ha fatto lui che tu non abbia fatto. Mostrami dove la strada da te imboccata si allontana dalla sua.»

Lei lo guardò in silenzio, ma ora cominciava a incollerirsi. «Mi sembra che tu voglia provocarmi.»

«Tu dici? Lascia che ti racconti una storia, Grianne. Quando stavo andando ad Arborlon, ho attraversato con Quentin il territorio del fiume Argento. Mentre dormivo ho avuto una visione. Nella visione mi è apparsa per prima una bambina, che poi si è trasformata in un orribile mostro, una creatura così ripugnante che riuscivo a malapena a guardarla. La bambina eri tu a sei anni, e il mostro in cui ti trasformavi assomigliava moltissimo ai Mwellret che comandi. Io credo nelle visioni, negli annunci del futuro, nelle anticipazioni delle cose a venire. E quella era una di esse. Mi ha mostrato il tuo passato e il tuo futuro. Mi ha detto che spettava a me cambiare il tuo destino, impedire che quella trasformazione si realizzasse.»

«Allora ti sei assunto un incarico pesante. Pretendi troppo dalle tue forze.»

Bek scosse la testa. «Tu credi? Non sono stato io a cercare tutto questo. Non ho neppure capito cosa mi veniva mostrato. Almeno, finché non mi è

stata svelata la mia identità. E finché non ho trovato te. Ma ora penso che se non escogiterò un modo per convincerti della verità, non ci riuscirà nessun altro e allora la visione si realizzerà.»

«Io non ho niente a che fare con Mwellret e Druidi» ironizzò lei. «Tu sei un ragazzo dall'immaginazione troppo vivace e con poco cervello. Ti fidi ciecamente delle persone sbagliate e pensi che le tue verità debbano essere anche le mie, mentre sono soltanto inganni. Sono stanca di ascoltarti. Non parlarmi più. Non una sola parola.»

«Invece dirò tutto quello che voglio!» ribatté Bek. Dentro di sé si sentiva tremare. Grianne poteva essere volubile, pericolosa, ma ormai era inutile essere cauti. «Sei circondata da servi ossequiosi e da mentitori di tutti i tipi. Ti sei allontanata dalla verità da così tanto tempo che non la riconosceresti neppure se la vedessi. Perché non ammetti che non sei sicura della mia identità? Perché non ammetti almeno quello?»

La faccia di lei si fece più cupa. «Sta' zitto.»

«Fammi venire con te a cercare Walker. Lasciati aiutare da lui. Che danno ti può venire dal parlare con lui? Ascolta quello che intende dirti. Se solo riflettessi per cinque minuti...»

«Basta!» gridò lei.

Bek balzò in piedi. «Basta che cosa? Basta verità? Sono tuo fratello, Grianne! Sono Bek! Smettila di negarlo! Smettila di distorcere ogni mia parola!»

Anche lei era scattata in piedi, irrigidita dalla collera. Bek sapeva che avrebbe fatto meglio a tacere, ma non ci riuscì. «Vuoi che ti dica che cos'è realmente accaduto ai nostri genitori? Vuoi che ti dica che cos'è stato fatto a te? Vuoi che pronunci ad alta voce le parole, in modo che tu possa udirne bene il suono? Sei così cieca da non poter...»

Lei gridò di nuovo, ma questa volta non si trattò di parole, solo di suoni che lacerarono l'aria come rasoi. La magia del canto gli chiuse la gola, serrandola finché Bek non fu costretto a boccheggiare per la mancanza d'aria. Sollevò le mani in un tardivo sforzo di difendersi, ma stava già perdendo l'equilibrio e cadde. La forza inattesa dell'attacco lo lasciò a terra, stordito, con le lacrime agli occhi e il respiro che gli usciva in rantoli dalla gola.

Lei lo guardò con disprezzo, stretta nelle sue vesti, un'espressione disgustata sul viso. Poi abbassò la mano per toccargli il collo e Bek perse i sensi.

Quando il ragazzo si addormentò e riprese a respirare normalmente, la Strega gli raddrizzò le braccia e le gambe e lo coprì con il suo lacero man-

tello. Che imbecille. L'aveva avvertito di non dire altro, ma lui aveva continuato a stuzzicarla. Lei aveva reagito quasi meccanicamente, aveva perso il controllo e colpito in preda alla collera. Provava una vaga vergogna per ciò che aveva fatto. Quale che fosse la provocazione, lei avrebbe dovuto tenere a freno la magia, evitare di attaccarlo così. Aveva rischiato di ucciderlo. Non ci sarebbe voluto molto. Il potere del canto magico era immenso. Se avesse voluto, avrebbe potuto fulminare una delle imponenti querce che circondavano il loro accampamento, ridurla in polpa, corteccia e linfa, restituirla alla terra da cui era cresciuta. Avrebbe potuto fare la stessa cosa al ragazzo con molta più facilità.

«Ti avevo avvertito» disse al ragazzo addormentato, ma dentro di sé era in subbuglio.

Si allontanò per fermarsi ai margini della radura. Si ravviò i lunghi capelli neri che le coprivano il viso e incrociò le braccia sotto il mantello. Forse aveva fatto bene a reagire così. Era quello che intendeva fare una volta raggiunta la baia dove era ancorata la *Black Moclips:* togliergli la voce e renderlo innocuo. Non poteva rischiare di lasciarlo con i Mwellret, altrimenti. Intendeva portargli via anche la spada, l'arma che secondo lui era la Spada di Shannara. I Mwellret l'avrebbero chiuso nella stiva e ve l'avrebbero tenuto finché lei non avesse sistemato il druido.

Si guardò alle spalle per controllare Bek mentre dormiva, poi distolse gli occhi. Aveva pensato di spiegargli quello che intendeva fare prima di portarlo sulla nave, per assicurargli che era solo una perdita temporanea, pochi giorni e non di più. Gli avrebbe ridato la voce al suo ritorno, avrebbe annullato la magia che lo teneva legato. Gliel'avrebbe detto l'indomani, al suo risveglio, ma già capiva che l'effetto sarebbe stato diverso.

S'irritò per quel bisogno di giustificarsi davanti a lui. In realtà non gli doveva nulla, non rivestiva alcun interesse per lei. Tuttavia, per quanto si sforzasse, non poteva liquidarlo come un ragazzino che il druido aveva corrotto per poterlo usare contro di lei. Sapeva che una simile spiegazione era troppo semplicistica. Il ragazzo era qualcosa di più, la sua magia era reale, era forte e determinato quanto lei e in ciò che diceva c'era almeno una parte di verità. Non era disposta ad ammetterlo con lui, ma lo sentiva dentro di sé. Il problema era decidere dove finivano le bugie e iniziava la verità. Cosa cercava di ottenere il druido mandandolo a lei? Senza dubbio era stato lui a mandarlo, quale che fosse stato il modo in cui si erano incontrati. L'aveva mandato come lei aveva mandato Ryer Ord Star a spiare il druido.

Era possibile che il ragazzo fosse veramente Bek?

Per un attimo la Strega rimase senza fiato: il pensiero rimase sospeso nella sua mente come una creatura esotica. Era possibile? Poteva essere Bek e mentire sulla morte dei loro genitori. Poteva essere una pedina ignara. Poteva sbagliare senza saperlo.

Ma come l'aveva trovato, il druido, quando lei l'aveva creduto morto? E come l'aveva riconosciuto? Era tornato fra le rovine della casa per cercarlo? Aveva deciso di impiegare Bek nei suoi progetti perché non poteva servirsi di lei?

Serrò le labbra. In questo mondo, ciascuno veniva usato da qualcun altro. Pensò al Morgawr, il suo protettore per tutti quegli anni, il suo insegnante delle arti sottili dell'impiego della magia. Lo conosceva a sufficienza per sapere che non ci si poteva fidare di lui, per accettare il fatto che era subdolo quanto il druido. Sapeva che l'aveva usata, che le nascondeva molte cose, perché pensava di poterle usare per mantenere il dominio su di lei. Ma il mondo andava così: anche lei ingannava le persone e le usava per i suoi fini. Il ragazzo aveva ragione. Non era molto diversa dal Morgawr e il Morgawr era come il druido.

Ma poteva il Morgawr averle mentito a proposito dei suoi genitori? Se l'avesse fatto, come avrebbe potuto lei avere ricordi così netti del druido e dei suoi servitori ammantati di nero che calavano sulla sua casa quella mattina? Non le pareva possibile. Il druido voleva che lei lo seguisse a Paranor. Ricordava le visite a suo padre, le conversazioni e gli oscuri avvertimenti: no, era stato il druido a uccidere i suoi genitori e a rapirla.

Eppure il ragazzo che si credeva suo fratello aveva ragione. Lei aveva finito per assomigliare al druido, in un luogo diverso e in una forma diversa. Non poteva dire di essere diversa da Walker, né migliore né peggiore. Non trovava una grande differenza tra le loro vite. Per sfuggire al druido, si era lasciata trasformare dal Morgawr in un'immagine speculare del suo nemico. Il suo impiego della magia e il suo tentativo di accumulare un potere sempre maggiore erano uguali a quelli di Walker. Se il druido aveva commesso del male per ottenerli, lei aveva fatto lo stesso.

Pensando a questo, accettando quelle verità, s'irritò ancor di più contro se stessa. Ma nei suoi piani per conseguire la vendetta non c'era posto per la collera. Doveva trovare la magia nascosta all'interno di Castledown, impadronirsene e tornare alla nave. Doveva decidere cosa fare del ragazzo e delle sue sconvolgenti accuse. Doveva mettere a posto le cose una volta per tutte, sia con il druido sia con il Morgawr.

Non dubitava di essere in grado di farlo, e di poter portare a compimento i suoi piani nel modo desiderato.

Tuttavia, le piacesse o no, cominciava a mettere in dubbio le ragioni che la spingevano a farlo.

Molte miglia a sudest di Castledown, lontano dal canalone che conduceva alla Macina, lontano dai ghiacciai e dalle distese di neve, dalle alte montagne che impedivano l'accesso a chi giungeva dallo Spartiacque Azzurro, la *Jerle Shannara* era ferma all'ancora. Era ormeggiata in una cala alberata simile a una decina di altre che si trovavano nei pressi, lontano dal lago dove aveva lasciato Walker e coloro che erano sbarcati per cercare il tesoro. Al riparo dal vento gelido che spazzava la costa e da occhi indiscreti, i Corsari la riparavano.

Seduta a prua e rivolta verso la stretta apertura della cala, Rue Meridian sentiva nostalgia dello Spartiacque Azzurro. Indossava ampi calzoni di seta e una tunica, annodate alla gola e alla fronte portava sciarpe rosse, ai piedi un paio di stivaletti vecchi e comodi. Una coperta la proteggeva dal freddo. Irrequieta e annoiata, strisciava un piede sulle assi del ponte e per la centesima volta faceva l'inventario delle sue insoddisfazioni. Era passata quasi una settimana da quando Big Red aveva portato al riparo la nave volante, dopo avere evitato di stretta misura un catastrofico incontro con la Macina facendo rotta verso la costa, in modo da evitare i ghiacciai, le montagne e la nebbia troppo fitta. Una rotta molto più lunga di quella che avevano seguito all'andata, ma assai più sicura. Una volta raggiunta la costa, i Corsari avevano cercato i Cavalieri del Wing Hove. Li avevano trovati quasi subito e questi li avevano guidati a quella cala riparata. Da allora Cavalieri e Corsari avevano continuato a riparare i danni alla nave mentre Rue Meridian rimaneva nella sua cuccetta e dormiva indisturbata per guarire dalle ferite.

Due processi di guarigione molto lunghi, pensava irritata. Abbassò lo sguardo sulla propria gamba, dove aveva subito le ferite peggiori nel corso della lotta con i Mwellret. Impiastri e fasciature avevano fatto il loro lavoro, ma la ferita non era ancora del tutto rimarginata e lei non poteva ancora camminare senza sentire dolore. La ferita di coltello al braccio era guarita prima e i graffi sulla schiena e sul fianco avevano lasciato solo qualche antipatica cicatrice. Era guarita per due terzi, si diceva, ma la gamba le impediva di muoversi e l'inattività cominciava a darle fastidio.

Sarebbe stata meno nervosa se le riparazioni alla nave fossero procedute più rapidamente e fossero tornati a cercare gli amici e i compagni. Ma i danni subiti dalla *Jerle Shannara* erano risultati più gravi di quanto non fosse parso all'inizio. Non si trattava solo dei pennoni frantumati, delle vele-luce stracciate e dell'albero maestro abbattuto. Due delle valvole di Parse erano finite fuoribordo insieme con i loro cristalli di diapso e una dozzina di bocchette radianti erano danneggiate in modo irreparabile. La natura del danno non permetteva una semplice sostituzione, ma richiedeva di modificare l'intero assetto di volo della nave. Spanner Frew era in grado di effettuare i cambiamenti, ma ci voleva più tempo del previsto.

Rue Meridian osservò il corpulento costruttore che dirigeva la sistemazione di uno dei due tubi radianti, con i suoi cristalli, di quella parte della nave e riallineava le bocchette. Era il secondo dei tre che dovevano essere riequilibrati. Nessuno poteva dire se la nuova configurazione fosse efficiente come quella di prima, perciò avrebbero dovuto fare brevi prove di volo prima di avventurarsi nell'entroterra con il rischio di incontrare la *Black Moclips* e la Strega di Ilse.

Ogni volta che pensava alla Strega, Rue Meridian vedeva rosso. Non per i danni alla nave o per la cattura dei Corsari, e neppure per la perdita di contatto con il gruppo di Walker, ma per la morte di Furl Hawken. Prima o poi, aveva giurato a se stessa, la Strega di Ilse avrebbe pagato per quella morte. L'aveva giurato quando era ancora sottocoperta, troppo debole perfino per sedersi, e continuava a rimuginare sull'accaduto. Sarebbe stato un omaggio a Hawk, e Little Red voleva essere colei che glielo rendeva.

La giornata volgeva lentamente verso la sera, il cielo era un'unica massa di spesse nubi grigie, il sole era velato, l'aria fredda. Se non altro, la cala era riparata dal vento che soffiava con tanta ferocia lungo la costa. Tornò a meravigliarsi dello strano clima di quelle regioni, della diversità tra la costa e l'entroterra. Solo le averle e i gabbiani riuscivano a vivere sulle scogliere a picco sul mare. Nessun essere umano ce l'avrebbe fatta. Si chiese se nell'entroterra ci fosse qualche villaggio o se l'intero continente fosse disabitato.

«Buongiorno» la salutò qualcuno, interrompendo le sue fantasticherie.

Hunter Predd era fermo a qualche passo da lei, avvolto in un pesante mantello, e le sorrideva divertito. Lei gli sorrise con aria colpevole. «Scusa. Ero soprappensiero. Buongiorno.»

Hunter fece un passo verso di lei, ma guardava in direzione dell'oceano. «C'è in arrivo una brutta tempesta. L'ho vista mentre tornavo con la canapa e i giunchi. Rischiamo di rimanere bloccati per qualche giorno.»

«Siamo bloccati in qualsiasi caso, finché la nave non sarà di nuovo in grado di volare. Da come si stanno mettendo le riparazioni, occorreranno almeno tre o quattro giorni, prima che possiamo rimetterci in viaggio.»

«Come minimo» rispose il Cavaliere.

«Devi raccogliere altri materiali?» s'informò Little Red.

Lui scosse la testa e si passò la mano nei capelli. «No, abbiamo finito. Adesso tocca a Barba Nera e agli altri far funzionare il tutto.»

Rue gli fece segno di avvicinarsi. «Siediti, parla un po' con me. Sono stufa di parlare da sola.»

Gli fece posto sulla panca, spostando le gambe e posando con cautela il piede sul ponte. Nonostante quelle precauzioni, fece una smorfia di dolore.

Gli occhi del Cavaliere Alato cercarono i suoi. «Ancora un po' sensibile, vedo.»

«Tutti i Cavalieri del Wing Hove hanno uno spirito d'osservazione così acuto?» chiese lei.

L'uomo rise. «Anche il carattere sembra un po' sensibile...»

Per qualche istante, Rue Meridian non parlò e si limitò a guardarsi le gambe, gli stivali, il ponte... Col passare dei minuti, sentiva un grande vuoto dentro di sé, una sorta di pozzo profondo dove scomparivano tutte le possibilità d'azione mentre lei se ne stava seduta a far niente.

Infine alzò lo sguardo per incrociare quello del Cavaliere Alato. «Quanti giorni sono passati dal momento in cui li abbiamo lasciati? Più di una settimana. Un tempo troppo lungo, Cavaliere.»

Hunter Predd annuì, aggrottando la fronte. Stava per dire qualcosa, ma s'interruppe, come se le sue osservazioni non fossero necessarie. Incrociò le mani su un ginocchio e si dondolò piano, scuotendo la testa.

«Questi ritardi non piacciono a nessuno dei due» continuò Rue Meridian. «Anche tu avrai voglia di fare qualcosa.»

Hunter annuì. «Ci stavo pensando.»

«Se potessimo scoprire che stanno bene, che sono al sicuro fino al ritorno della nave...»

Non terminò la frase, in attesa che la terminasse lui. Invece Hunter Predd si limitò a guardare lontano, come per cercare di vedere i compagni in mezzo alla nebbia. Infine annuì di nuovo. «Potrei andare a dare un'oc-

chiata» disse. «Potrei partire anche subito. Anzi, dovrei, perché una volta arrivata la tempesta, non sarebbe facile volare via.»

Rue Meridian si protese verso di lui, ansiosa, e i capelli rossi le si aprirono a ventaglio sulle spalle. «Ho le coordinate che Big Red ha tracciato durante il viaggio di andata. Non avremo difficoltà a ripercorrere la rotta.»

«Avremo?» chiese lui, sorpreso.

«Sì, vengo con te.»

Il Cavaliere del Wing Hove scosse la testa. «Tuo fratello non ti lascerà venire, lo sai bene. Ti dirà di no ancor prima che tu finisca di spiegargli cosa vuoi fare.»

Lei rimase in silenzio per un istante, poi sollevò un dito e se lo portò alla tempia. «Rifletti su quello che hai detto, Hunter Predd» gli rispose. «Secondo te, quand'è stata l'ultima volta che mio fratello è riuscito a proibirmi qualcosa?»

Il Cavaliere le sorrise. «Be', la cosa non gli piacerà, comunque.»

Rue Meridian gli restituì il sorriso. «Non sarà la prima volta che prova un simile dispiacere. E neppure l'ultima.»

«Solo noi due?» chiese Hunter Predd, inarcando un sopracciglio.

«Solo noi due.»

«Non ti domando se te la senti.»

«Non domandarmelo.»

«E non ti chiedo cosa intendi fare, una volta arrivata laggiù, anche se ho l'impressione che non ti limiterai a una breve occhiata dall'alto.»

Lei annuì senza rispondere.

Il Cavaliere Alato respirò a fondo. «Sarà bello volare di nuovo, fare quello che siamo allenati per fare, Ossidiana e io.» Si soffregò le mani callose. «Lasceremo Po Kelles e Niciannon a disposizione per cercare le cose che occorrono a tuo fratello, finché non ci avranno raggiunto. Forse la nostra partenza li spingerà ad accelerare i lavori.»

«Può darsi. Mio fratello odia essere tenuto all'oscuro delle cose. Quella di andare a fare una perlustrazione era già una sua idea.»

«E adesso gliela porti via.» Hunter Predd scosse la testa e sorrise. «Quando puoi essere pronta?»

Rue Meridian si alzò con cautela e si tolse la coperta. Sotto, i coltelli da lancio erano già assicurati alla sua cintura.

Guardò il Cavaliere e sollevò un sopracciglio. «Quanto ti occorre per sellare Ossidiana?»

18

Salirono sul dorso di Ossidiana e si misero comodi nella bardatura ben allacciata. Con Hunter Predd alle redini e Rue Meridian dietro di lui, presero il volo verso l'entroterra. La donna indossava l'abito di cuoio da volo, nero come quello del fratello e modellato sul suo corpo dall'uso costante. Le ferite erano state fasciate con cura e coperte da uno strato di ovatta e il cuoio costituiva un'ulteriore protezione dalle asprezze del viaggio. Come armi portava alla cintura una manciata di coltelli da lancio e un'altra manciata infilata nello stivale, un lungo coltello da caccia fissato sulla gamba sana e arco e frecce sulla schiena. Per proteggersi dal freddo e dal vento indossava un pesante mantello con il cappuccio, ma, nonostante quello, era costretta a restare un po' curva per riscaldarsi.

Dire che il fratello era irritato con lei per la decisione di compiere quel viaggio era una versione molto edulcorata della realtà. Era così infuriato, così stupefatto da quella che giudicava un'ovvia stupidità e una palese mancanza di giudizio, che si era messo a gridare tanto forte da interrompere i lavori. Nessun altro aveva osato dire una parola, neppure Spanner Frew. Nessun altro aveva voluto intromettersi nel litigio. Big Red parlava per tutti, gridando come tutti i suoi compagni messi insieme, a dire il vero, ed era inutile aggiungere qualcosa. Rue Meridian aveva ascoltato con pazienza per alcuni minuti, poi aveva cominciato a gridare a sua volta e alla fine aveva sollevato le braccia e si era allontanata zoppicando, gridando un'ultima volta per dirgli che se era tanto preoccupato per lei, forse avrebbe fatto meglio ad accelerare le riparazioni e seguirla.

Non era onesto rimproverarlo così, ma Rue Meridian ormai aveva superato il punto in cui si chiedeva che cosa fosse saggio e ragionevole. La cosa a cui pensava, la sola di cui si preoccupava, era che sedici persone erano intrappolate a terra, in un territorio estraneo e pericoloso, senza alcuna speranza di andarsene, e con una pazza e i suoi uomini rettile a dare loro la caccia. Non aveva idea di cosa potesse essere successo loro, ma non amava pensare alle possibilità. Voleva assicurarsi che le sue peggiori paure non si erano realizzate. Voleva la prova che erano salvi. Il tempo era un nemico subdolo e sfuggente. Ciò che si proponeva di fare comportava dei rischi, ma valeva la pena di correrli se si pensava alle conseguenze di un'ulteriore inazione. Hunter Predd non aveva detto nulla, né durante la discussione né dopo, ma la donna sapeva che era d'accordo con lei. I Cava-

lieri Alati erano cauti per temperamento e per esperienza, ma sapevano quando era il momento di agire.

Erano partiti a pomeriggio inoltrato e avevano continuato a volare finché non era scesa la notte. Si erano lasciati alle spalle la linea grigio azzurra dell'oceano, le nubi e il vento gelido della costa e adesso attorno a loro l'aria della penisola era tiepida. La regione che si stendeva davanti a loro era una successione di boschi e di monti, punteggiati di laghetti e attraversati da fiumi, ben protetta dalla catena costiera. Lontano, gli ultimi raggi del sole illuminavano un ghiacciaio, che mandava nel buio della sera qualche ultimo riflesso.

Hunter Predd fece scendere Ossidiana per trovare un luogo dove accamparsi. Dopo alcuni minuti di ricerca atterrarono su una radura in cima a una collinetta alberata che offriva a Ossidiana varie possibilità di posarsi e numerose vie di fuga e ai suoi cavalieri una buona visuale del territorio circostante. Non si aspettavano cattivi incontri, ma preferivano essere pronti a ogni evenienza. Era una regione di cui non sapevano nulla; potevano esserci creature letali, esseri che non avevano mai incontrato in precedenza. Erano ancora lontani dalla misteriosa entità che proteggeva Castledown, ma ci potevano essere altri pericoli.

Mentre Hunter Predd toglieva la sella a Ossidiana, gli lisciava le penne e gli dava acqua e cibo, Rue Meridian preparò qualcosa da mangiare. Si erano già detti che era meglio evitare di accendere un fuoco, per non richiamare l'attenzione, perciò preparò una cena fredda con formaggio, pane e frutta secca che aveva portato dalla nave. Quando Hunter Predd la raggiunse, la donna gli porse un otre di birra e se la divisero mangiando. Cenarono in silenzio, guardando l'oscurità che si faceva più cupa e le stelle che apparivano. La luce della luna piena era intensa e purificatrice, e dipinse bianche pennellate fra le ombre. Attorno a loro nulla si muoveva, tra gli alberi c'era perfetto silenzio.

«Quanto ci occorrerà per arrivare?» chiese Hunter Predd quando ebbero terminato di mangiare. Bevve un sorso di birra e passò l'otre a Little Red. «Mi basta un'indicazione di massima per sapere come regolarmi con Ossidiana.»

Lei bevve e posò l'otre. «Penso che possiamo arrivare domani sera, se partiamo all'alba e proseguiamo per tutto il giorno. Il viaggio d'andata ha richiesto più tempo, ma non eravamo sicuri della rotta ed eravamo piuttosto ammaccati, perciò viaggiavamo un po' lenti. Avevamo perso metà del-

la potenza e gran parte della capacità di manovra. Il tuo Roc può volare più in fretta di quanto abbia viaggiato la *Jerle Shannara* all'andata.»

«È forse il caso di dare un'occhiata attorno per vedere se c'è qualcuno?»

Lei si strinse nelle spalle. «Quando ero ragazzina e giocavamo a nascondino, ho scoperto che il modo migliore per trovare qualcuno consisteva nel non cercarlo. Ho scoperto che era necessario l'istinto, che devi fidarti di esso. Possiamo però dare un'occhiata al lago dove Walker e gli altri sono sbarcati dalla *Jerle Shannara.* Possiamo poi procedere all'interno finché non troveremo Castledown, ma non possiamo essere sicuri che ciò che cerchiamo sia in uno di quei due luoghi.»

«E neppure che sia ancora al di sopra della terra.»

Rue Meridian lo guardò aggrottando la fronte.

«Intendo dire» le spiegò il Cavaliere «che il druido parlava di una fortezza sotterranea, nient'altro.»

Lei annuì. «Dobbiamo guardare bene, in qualsiasi caso, per trovare i nostri compagni. Non saranno certo lì ad aspettarci.»

«In questo ci può aiutare Ossidiana» spiegò Hunter Predd, indicando la sagoma scura del Roc, appollaiato su un'ampia sporgenza di roccia. «È stato addestrato a cercare cose che noi non siamo in grado di vedere, a scovare cose perdute che occorre trovare. Ed è molto bravo a farlo. Più di noi due.»

La donna spostò con cautela la gamba ferita. Era indolenzita dopo la forzata immobilità sulla sella del Roc, anche se il volo era durato soltanto un paio d'ore. Chissà l'indomani sera, dopo un'intera giornata di viaggio. Sospirando, si massaggiò la gamba per farle riprendere la circolazione, badando a non toccare la ferita. In fondo, si consolò, era come si aspettava. Aveva già controllato la fasciatura e non c'erano emorragie. Fino a quel momento, i punti tenevano.

«Domani faremo regolari pause di riposo» disse Hunter Predd, osservandola. Lei lo guardò con irritazione. «Non solo per te» aggiunse il Cavaliere. «Anche per Ossidiana. Viaggia meglio, se fa soste frequenti.»

«Purché non sia per fare un favore a me.»

Hunter Predd rise con sarcasmo. «Oh, non ce lo sogneremmo mai, ti pare?»

Lei gli passò l'otre della birra e si appoggiò all'indietro sui gomiti. «Ridi pure. Non sai cosa si prova a vivere in mezzo ai maschi come è toccato a me. Se avessi chiesto qualche favore a mio fratello o ai miei cugini, mi avrebbero presa in giro. Peggio ancora, mi avrebbero reso le cose tanto dif-

ficili da farmi rimpiangere di avere aperto bocca. Le donne dei Corsari hanno una tradizione di robustezza e di sopportazione che nasce dal continuo viaggiare, dalla responsabilità della famiglia e in genere dalla vita dura. Una volta non avevamo città dove abitare, non avevamo un posto al mondo che non fossero i nostri carri e i nostri accampamenti. Eravamo nomadi, in viaggio per la maggior parte del tempo, e per il resto in mare o in fuga. Nessuno ci ha mai aiutato per amicizia. Abbiamo insegnato alla gente ad avere bisogno di noi, delle nostre capacità e delle nostre merci, di conseguenza non hanno avuto scelta. Siamo sempre stati, e lo siamo anche adesso, un popolo autosufficiente, come naviganti, costruttori di navi e mercenari, e in tutto ciò che sappiamo fare meglio degli altri...»

«Basta, basta!» la interruppe il Cavaliere, in tono di protesta. «Non ti volevo prendere in giro. Pensi che non conosca la vostra vita? Non siamo granché differenti, tu e io. Cavalieri del Wing Hove e Corsari sono sempre vissuti isolati, sono sempre stati autosufficienti, non sono mai stati dipendenti da nessuno, e questo fin dai tempi più remoti.»

Si sporse verso di lei. «Ma questo non significa che non possiamo tendere una mano quando occorre. L'amicizia non ha niente a che vedere con la protezione delle debolezze. Riguarda il rispetto e la considerazione per coloro cui sei affezionato. Riguarda il desiderio di donare qualcosa alle persone che ammiri. Faresti bene a tenerlo presente.»

Lei sorrise, affascinata dalla sua onestà. «Sono vissuta troppo a lungo in mezzo ai soldati del Prekkendor» disse. «Ho dimenticato come si fa a ringraziare.»

Il Cavaliere scosse la testa. «Non credo che ti sia dimenticata molto. A volte ti fai travolgere dai sentimenti, Little Red. Ma è meglio farsene travolgere che evitarli.»

Dormirono indisturbati, facendo turni di guardia, e si svegliarono riposati e pronti a partire. Decollarono all'alba, con la prima, pallida luce dorata del sole che si levava sull'orizzonte come in parata per cacciare la notte. I lineamenti del terreno emersero via via dalla notte e acquistarono dettagli e colori. L'aria si riscaldò quando il sole si alzò al di sopra dell'orizzonte, e il cielo s'illuminò di un azzurro senza nubi. Rue Meridian sollevò il viso alla luce e si disse che forse il mondo era migliore di quanto pensava.

Volarono per l'intera giornata, fermandosi a riposare, a dare da bere a Ossidiana, a mangiare e sgranchirsi le gambe. A parte qualche uccello e qualche animale selvatico, non incontrarono segni di vita. Nel pomeriggio il terreno cominciò a cambiare, divenne più accidentato e meno aperto.

Davanti a loro si scorgevano montagne alte e brulle, una sorta di irregolare colonna dorsale che correva lungo tutta la regione tagliandola in due. Ai piedi dei monti si vedevano laghetti profondi, formati da corsi d'acqua e da torrenti montani. Le cime erano coperte da nubi e a nord il cielo era grigio a causa di piovaschi. A sud, dove i monti erano coperti dai ghiacciai, l'orizzonte era scuro per la tempesta e solcato da lampi che parevano scariche di fuoco bianco.

Imbruniva quando scorsero il lago dove la *Jerle Shannara* aveva sbarcato il druido e i suoi compagni più di dieci giorni prima. Girarono attorno al lago per arrivare dalla parte in ombra, tenendosi a poca distanza dalla cima degli alberi per confondersi con la massa scura delle montagne. Potevano scorgere la sagoma scura della *Black Moclips* all'ancora sul lago. Non si scorgeva alcuna luce né sugli alberi né attraverso le finestre, e sui ponti non c'era alcun movimento. Hunter Predd guidò Ossidiana su una spianata rocciosa dirimpetto a un arido crinale, smontarono e raggiunsero un punto da cui potevano osservare il lago e la nave.

A occidente, il sole era sceso sotto l'orizzonte e l'ultima luce del giorno lasciava il posto alle tenebre.

«E adesso?» chiese a bassa voce Hunter Predd.

Rue Meridian scosse la testa fissando la *Black Moclips.* «Forse dovremmo dare un'occhiata da vicino.»

Lasciarono Ossidiana al riparo e scesero fino alla riva, senza fretta, muovendosi con cautela nell'oscurità per non fare rumore. Nel silenzio del lago, i rumori si udivano a grande distanza. Little Red aveva gli occhi acuti, ma Hunter Predd ancora di più, perciò fu lui ad aprire la strada, scegliendo il sentiero che offriva meno ostacoli. Occorse un'ora per scendere a riva, e quando vi giunsero ormai era notte e il cielo era illuminato dalle stelle e dalla luna.

Fermi sulla riva, nascosti dietro gli alberi, il Cavaliere del Wing Hove e la donna dei Corsari osservarono la nave volante. Da quella distanza vedevano qualche movimento sui ponti, sentinelle e marinai al lavoro. Qualcuno parlava a bassa voce, qualche lanterna ardeva nelle cabine sotto il ponte.

Dopo essere rimasti per qualche tempo a osservare, Hunter Predd chiese: «Che ne pensi?».

Lei non rispose. La cosa cui stava pensando era pericolosa e azzardata. Pensava che forse il destino offriva loro un'occasione unica. Era venuta a

cercare i compagni della *Jerle Shannara*, ma aveva trovato la nave dei nemici.

La Strega di Ilse non poteva sapere che i Corsari si erano liberati degli uomini della Federazione e dei Mwellret messi a custodia della nave. Non poteva sapere di avere a disposizione soltanto la *Black Moclips*. Pensava che tutt'e due le navi fossero ancora in mano sua.

Rue Meridian sporse le labbra. C'era una possibilità veramente azzardata, una sorta di giustizia ironica, se fosse riuscita a orchestrarla.

Non sarebbe stato giusto, stava pensando, se fosse riuscita a fare alla Strega lo stesso scherzo che la Strega aveva fatto a lei?

Aggrottando irritata la fronte, la Strega di Ilse si girò e guardò la sagoma scura della *Black Moclips*, mentre entrava nella foresta. La sera ammantava il lago di ombre che si protendevano sulla scia del tramonto come a voler afferrare la nave volante con dita spettrali. Aveva dato rigorose istruzioni a Cree Bega e ai suoi rettili. Dovevano custodire il ragazzo, sorvegliarlo e proteggerlo fino al suo ritorno. Non dovevano parlargli, né avere alcun rapporto con lui. Doveva essere tenuto sotto chiave. Dovevano dargli cibo e acqua, ma niente di più. Non dovevano permettergli di uscire dalla cabina. Nessuno doveva fargli visita. Nessuno doveva disturbarlo.

Sul fatto che rispettassero le sue istruzioni, però, aveva qualche dubbio.

Cree Bega l'aveva guardata con diffidenza, ma lei aveva allontanato i sospetti con una piccola bugia. Il ragazzo possedeva alcune informazioni che sarebbero risultate utili, ma doveva essere lei a estrargliele, dato che non era in grado di parlare. Il mwellret non poteva sapere che la ragione per cui il ragazzo non poteva parlare era che lei gli aveva tolto la voce mediante la magia, perciò doveva obbedire ai suoi ordini. Era un rischio che doveva correre. Non poteva portare con sé il ragazzo, era troppo pericoloso averlo al seguito mentre andava a cercare il druido. Non poteva rischiare di lasciarlo fuori della nave perché qualcuno dei suoi compagni poteva trovarlo e liberarlo. Gli aveva preso la Spada di Shannara perché non la usasse. La portava su una spalla, infilata nel fodero consumato in cui la teneva lui. Privo del talismano e della voce, il ragazzo non avrebbe avuto a disposizione alcuna magia. Meglio lasciarlo dov'era e augurarsi che la sua assenza fosse breve.

Aveva tutte le ragioni per pensare che la sua missione richiedesse poco tempo. Nelle ultime ore aveva cambiato i suoi piani, che si erano rivelati eccessivamente ambiziosi. Per quanto volesse farla finita col druido, la

vendetta non era la principale ragione che l'aveva fatta partire. Recuperare la grande magia nascosta nei sotterranei di Castledown era la sua meta più importante. Inoltre, le occorreva tempo per decidere che fare del druido e del ragazzo, soprattutto alla luce delle affermazioni di quest'ultimo. Per ora intendeva entrare nelle rovine, superare i fili di fuoco e i granchi di metallo che avevano sconfitto con tanta facilità i Mwellret, ma che nei suoi riguardi non avrebbero avuto la stessa efficacia, entrare in Castledown, trovare la magia dei libri e impadronirsene, infine allontanarsi. Di Walker si sarebbe occupata in seguito, una volta tornata sana e salva nella Malaterra. Sarebbe stato lo stesso Walker a recarsi da lei: attirato dalla magia in suo possesso, avrebbe cercato di recuperarla.

A meno che non se ne fosse già impadronito, naturalmente. La possibilità che il ragazzo avesse lo scopo di allontanarla da Castledown la sfiorò per un attimo, ma la scartò. Eppure, il druido poteva essersi impadronito dei libri mentre lei inseguiva il ragazzo. In tal caso la Strega avrebbe dovuto occuparsi subito di lui. Tuttavia lo riteneva poco probabile. Il fatto che la sua compagnia fosse stata decimata dai fili di fuoco e dai granchi e che da allora non ci fosse stata traccia di lui suggeriva che non avesse combinato niente e che fosse invece nei guai, forse ferito o morto. Altrimenti sarebbe già uscito. Sarebbe venuto a cercare il ragazzo o lei. Il ragazzo e il cambiatore di forma non avrebbero continuato la fuga. Ci sarebbe stato qualche segno di attività. I suoi Mwellret avevano pattugliato i margini delle rovine e non avevano visto nulla.

Inoltre, anche se fosse riuscito a evitare i difensori di Castledown, cos'avrebbe potuto fare? Libri di magia o no, era in trappola. Lei aveva il comando di tutt'e due le navi. Aveva il ragazzo e la spada. Il druido era solo, o quasi. Per avere qualche possibilità di fuga doveva venire da lei. E lei era pronta ad accoglierlo.

Si strinse nelle spalle. In qualsiasi caso avrebbe saputo cosa fare del druido una volta trovati i libri di magia. I suoi sensi le avrebbero detto se Walker era stato laggiù prima di lei.

Avvolta nelle vesti scure, si mosse nelle ombre che si infittivano confondendosi in mezzo ad esse. Senza fare alcun rumore, scandagliò con la magia il buio davanti a lei, alla ricerca di ciò che non poteva vedere, di ciò che poteva essere in agguato. Non trovò nulla. Pareva che il mondo fosse deserto, a parte lei: la sensazione le piacque. Aveva sempre amato la notte, e ancora di più se era sola. Non era né ansiosa né preoccupata per ciò che le si prospettava. Sapeva cosa aspettarsi, grazie alle informazioni di Cree

Bega e soprattutto a quello che aveva letto nella mente di Kael Elessedil in punto di morte. Conosceva i fili di fuoco e i granchi metallici e non li riteneva una minaccia. Sapeva dei libri di magia e dell'entità che li proteggeva: Antrax, così era stata chiamata molti secoli prima. Sapeva cos'era e come batterla. La conosceva più di quanto Antrax conoscesse lei. Antrax aveva sottovalutato la quantità di informazioni contenuta nel cervello di Kael Elessedil e ora la Strega era convinta di sapere come distruggerlo, se fosse mai divenuto necessario.

Ma la distruzione di Antrax non le interessava. Ciò che le interessava erano i libri di magia e anche se non sapeva quanti ce ne fossero e dove si trovassero, era sicura di potersene impadronire, e questo era tutto ciò che voleva da Antrax. Avrebbe preso solo quelli che le occorrevano, quelli che le avrebbero dato più potere, e lasciato il resto per un'altra volta. Avrebbe usato la sua magia per vincere le misure di sicurezza di Castledown, per nascondere la propria presenza, per mascherare il furto e coprire la ritirata. Se tutto fosse andato come intendeva lei, sarebbe entrata e uscita senza che Antrax se ne accorgesse.

Poi si sarebbe occupata del ragazzo.

Il ragazzo che proclamava di essere Bek.

Il solo pensiero la faceva infuriare. Le parole di lui le saltellavano nella mente come piccoli animali dispettosi. Anche mentre pensava a ciò che l'attendeva nella città, non riusciva a cancellarsele dalla mente. NÉ le parole né il ragazzo. La sua immagine continuava ad apparirle davanti, costante e tenace, in un modo che la gettava quasi nel panico. Era ridicolo che la colpisse in modo così forte. Lei l'aveva sconfitto abbastanza facilmente, l'aveva più volte superato in astuzia, gli aveva tolto la voce e il talismano, l'aveva fatto prigioniero cancellando le sue speranze di convincerla della sua identità.

Eppure...

Eppure non riusciva a scordare la sua voce, il suo viso, la sua presenza, che lavoravano dentro di lei come attrezzi di ferro nella terra, scavando e zappando, spezzando la sua resistenza con i loro bordi taglienti e la loro implacabile certezza. Come aveva fatto a conseguire un risultato simile, quando nessuno c'era mai riuscito? Già altri avevano cercato di spezzare le sue difese, di convincerla delle loro ragioni, di confonderle i pensieri per portarli vicino ai loro. Nessuno c'era mai riuscito, da quando lei era molto piccola e il Morgawr...

Non terminò il pensiero perché non voleva affrontare di nuovo quelle considerazioni. Il ragazzo non era il Morgawr, ma poteva risultare altrettanto pericoloso. La sua magia era grezza e non addestrata, ma poteva cambiare abbastanza velocemente. Non appena avesse imparato a servirsene, sarebbe diventato un avversario pericoloso. E lei aveva già abbastanza nemici.

Si fermò, colpita da un pensiero che fino a quel momento non le si era affacciato alla mente. La magia del ragazzo, anche se acerba e priva di disciplina, l'aveva già toccata. L'aveva già infettata. Per questo non riusciva a liberarsi della sua voce. Respirò a fondo, in preda alla collera. Come era stata stupida! Anche lei usava la voce nello stesso modo: parlava del più e del meno, ma intanto agiva in modo sottile sui pensieri dell'ascoltatore. Aveva permesso al ragazzo di parlarle perché aveva scioccamente creduto che la cosa non avesse importanza, ma non si era accorta della parte più importante: le parole in sé non contavano, contava il modo in cui parlava! Gli aveva fornito un'occasione preziosa e lui non se l'era lasciata sfuggire!

Adesso fremeva di rabbia. Si guardò alle spalle e provò la tentazione di tornare indietro per occuparsi del ragazzo. Era troppo simile a lei per non inquietarla. E questo la preoccupava più di quanto fosse disposta ad ammettere.

Per parecchi minuti rimase ferma in mezzo agli alberi, indecisa. Poi lasciò perdere le esitazioni: ciò che contava era davanti a lei. Il ragazzo non poteva fare nulla. Non le avrebbe causato problemi fino al suo ritorno. Non poteva fare altro che stare seduto ad attenderla.

Si sistemò ancora una volta sulla spalla la Spada di Shannara, rasserenò il viso, si aggiustò il cappuccio e il mantello e proseguì nella notte.

19

In un turbine di fuoco e assordato dal clangore dell'acciaio, Walker continuava a fuggire lungo i corridoi di Castledown. Era attaccato da ogni direzione e i fili di fuoco uscivano da portelli nascosti e da fessure invisibili, i granchi metallici convergevano su di lui a sciami. L'avevano trovato pochi istanti prima, mentre avanzava in quello che sembrava un corridoio deserto, e adesso lo circondavano. Era riuscito a tenerli a bada con il fuoco dei Druidi, ma a fatica, e il cerchio si serrava attorno a lui mentre cercava di aprirsi la strada, infilandosi in nuovi corridoi e salendo su tutte le scale che portavano verso i livelli superiori, ansioso di tornare in superficie dove

avrebbe ritrovato la libertà. Non cercava più i libri di magia. Aveva abbandonato da tempo i piani che li riguardavano. La fatica e la tensione gli avevano minato la risolutezza. Non dormiva da tanto tempo da essersi scordato l'ultima volta che aveva chiuso occhio. Non mangiava da quelle che gli parevano settimane. Continuava ad andare avanti per pura ostinazione e con la convinzione che, se si fosse fermato, sarebbe stato ucciso.

Appiattito contro una parete, osservò la rete di fili di fuoco che attraversava la porta davanti a lui impedendogli di proseguire. Non riusciva a capire. Qualunque cosa facesse, pareva solo peggiorare la situazione. Per quanta attenzione mettesse, non sfuggiva mai agli inseguitori. Pareva che conoscessero sempre in anticipo le sue intenzioni, ma era impossibile. Era avvolto nella magia dei Druidi, che lo nascondeva completamente. I suoi inseguitori non avrebbero dovuto vederlo. Avrebbe dovuto far perdere le sue tracce già da tempo. Eppure li trovava a ogni svolta, a ogni bivio, in attesa del suo arrivo e pronti a colpirlo e a circondarlo.

Tornò indietro, verso uno stretto corridoio che portava a un passaggio più ampio. Per un momento si lasciò alle spalle i fili di fuoco. Si fermò per respirare: aveva la gola rovente a causa della corsa e sentiva un'oppressione al petto. Cercò di studiare un piano, ma la sua mente non riusciva a concentrarsi. I suoi pensieri, un tempo così lucidi e precisi, erano lenti e confusi. La stanchezza e la tensione potevano spiegare una parte di quello stordimento, ma c'era qualcosa di più. Semplicemente, non riusciva a ragionare, a riflettere, a raccogliere in modo coerente i pensieri, a valutare le possibilità. Fuggiva e si difendeva, ma al di là di questo, la sua mente si rifiutava di funzionare. Non aveva più accesso al passato, a tutto ciò che l'aveva condotto alla presente situazione, ogni evento era confuso in un unico ricordo vago e surreale. Non c'era più niente che gli importasse, tranne il momento presente e la lotta per rimanere in vita.

Sapeva che c'era qualcosa di sbagliato, razionalmente sbagliato. Non c'era alcun motivo per la confusione che gli annebbiava la mente. Lottò contro di essa, cercò di afferrare il problema per porvi rimedio, ma nessuno dei suoi tentativi andò a buon segno. Era alla deriva, perso nell'istante in cui viveva, senza poter fare piani per uscirne.

Alla fine del passaggio più ampio c'era una scala, e Walker vi si lanciò di corsa per distanziare gli inseguitori. Conduceva a una luce più chiara e azzurra, diversa da quella giallognola delle lampade senza fiamma della sua prigione. Salì di corsa i gradini verso quel chiarore, pensando di avere finalmente - finalmente! - trovato l'uscita. Quando fu in cima alla scala si

trovò in un'enorme sala con alte finestre che si aprivano sull'azzurro del cielo e sul verde degli alberi. Dimentico della fatica e della disperazione, corse alla più vicina e guardò fuori. Vide una foresta, così vicina da dargli l'impressione di poterla toccare allungando una mano. In qualche modo era riuscito a raggiungere i confini della città. Si guardò attorno, alla ricerca di una porta. Non ne vide.

Dietro di sé udì lo sferragliare dei granchi meccanici che salivano le scale. Disperato, scagliò il fuoco dei Druidi contro la finestra di vetro, ma la fiamma colpì la superficie e rimbalzò senza fare danni. Walker la guardò incredulo. Era impossibile. Il vetro non poteva deflettere la magia dei Druidi. Si spostò rapidamente lungo le finestre e provò di nuovo con una seconda e poi con una terza. Anch'esse resistettero.

I primi granchi comparvero in cima alla scala. Walker li colpì con furia, in preda alla frustrazione, bruciando i più vicini e scagliando i loro rottami lungo la scala, contro gli altri.

Poi scorse una profonda nicchia che prima gli era sfuggita. Annidata nella sua ombra c'era una porticina di legno. La raggiunse in pochi istanti, vide che la serratura era vecchia e arrugginita e la bruciò senza sforzo. La porta s'inclinò sui cardini spezzati e il druido la spinse via con un calcio, poi uscì all'aria fresca e alla luce del sole.

Una giungla si stendeva attorno a lui, vasta e impenetrabile, fitta come una parete sullo sfondo del cielo. Si tuffò al suo interno, senza curarsi di ciò che poteva nascondere, pensando soltanto a sfuggire agli inseguitori. In mezzo agli alberi massicci, erbacce e rampicanti ostruivano tutti i passaggi. Walker si fece strada in mezzo alla vegetazione, respirando a pieni polmoni l'odore del legno e delle foglie, rallegrandosi del tepore del sole e della morbidezza della terra sotto i piedi. Dietro di lui, le rovine della città sparirono alla vista e il rumore dei granchi metallici si affievolì. Il druido sorrise e si sentì invadere dal sollievo. Tutto andava nel migliore dei modi. Ciò che gli stava davanti non poteva essere peggio di ciò che si era lasciato alle spalle.

Poi il terreno si sollevò sotto i suoi piedi facendolo barcollare. Si abbassò e si alzò di nuovo, simile a un animale che respirasse. Walker cercò di allontanarsi dal movimento, ma esso lo seguì, scagliandolo da una parte all'altra, come se volesse buttarlo a terra. Gli alberi cominciarono a tremare e l'erba a ondeggiare. Le liane scesero verso di lui cercando di afferrarlo, e Walker si contorse freneticamente per liberarsi. Ma altre erano già pronte, e altre ancora, e fu costretto a scagliare di nuovo il fuoco dei Drui-

di, bruciandole per aprirsi un varco. L'attacco però non aveva sosta e sembrava concertato, come se la giungla fosse intenzionata a inghiottirlo. Il druido non riusciva a capire. L'attacco non aveva ragione ed era impossibile capire perché si fosse scatenato.

Continuò a lottare passo dopo passo, incapace di fare altro e sempre più perduto in un mare ondeggiante di vegetazione.

In una stanza con vetri color del fumo e pareti tappezzate di pannelli con luci ammiccanti e file di numeri rossi lampeggianti, Ahren Elessedil e Ryer Ord Star fissavano inorriditi la forma immobile del druido che cercavano. Era steso su un tavolo di metallo, legato con cinghie imbottite alla fronte, alla gola, alla vita, alle caviglie e al polso del suo unico braccio, in modo che non potesse muoversi. Sulle braccia e sul petto gli correvano tubi che terminavano in aghi piantati nelle sue vene. Nei tubi scorrevano dei liquidi provenienti da bottiglie appese a supporti di metallo. Un tubo, il più grosso, era inserito nella bocca ed era attaccato a un mantice che si alzava e si abbassava con regolarità al suo fianco. Era circondato da macchine che ronzavano di attività, piene di luci intermittenti. Altri fili correvano alle sue tempie, agli occhi e alla gola, al petto e ai fianchi e perfino alle dita della sua mano, serpenti neri che aderivano alla pelle per mezzo di ventose. I fili che gli uscivano dalle dita terminavano con quelle che sembravano dita di guanti, tagliate in corrispondenza della seconda falange. I fili pulsavano correndo a una serie di contenitori di vetro. Dalle dita uscivano lampi che provocavano perturbazioni in un liquido rosso, che poi, attraverso altri tubi, spariva entro aperture nelle pareti di metallo, per venire utilizzato nella stanza a fianco.

Ahren non riusciva a muoversi. Cosa stavano facendo a Walker? Si avvicinò per guardare meglio la faccia del druido. Avevano cavato gli occhi anche a lui? Gli avevano strappato la lingua? Guardò bene, spaventato a morte, ma non riuscì a capirlo. Il druido aveva una benda sugli occhi e il tubo gli otturava la bocca: non si poteva saperlo. Avrebbe voluto strappare i tubi dal corpo di Walker, tagliare le cinghie che lo legavano, ma sentiva che, facendolo, gli avrebbe causato dei danni. Non poteva esserne certo, non poteva saperlo, ma aveva l'impressione che i tubi mantenessero in vita Walker.

Guardò Ryer Ord Star, al suo fianco, che piangeva in silenzio, le mani strette a pugno premute sulla bocca. Tremava, e il giovane la abbracciò, cercando di darle una sicurezza che lui stesso era ben lungi dal provare.

Dall'altra parte della stanza, il granchio di servizio passava diligentemente da un pannello all'altro, studiando numeri e luci, toccando levette e bottoni. Pareva effettuare dei controlli, forse studiava le condizioni del druido, forse registrava ciò che stava succedendo.

Qual era la verità?

Ancora nascosto ad Antrax e ai suoi servitori dalla magia della pietra di fenice, Ahren cercò di capire. Poteva esserci solo una spiegazione: Antrax stava "succhiando" la magia di Walker. Aveva attirato a Castledown la gente della *Jerle Shannara* proprio per quello scopo, come aveva attirato Kael Elessedil e i suoi Elfi trent'anni prima. E non appena si era impadronito di Walker, non appena l'aveva reso inoffensivo e chiuso in quella camera sotterranea, il prelievo era iniziato. Lo stesso Ahren sarebbe finito come lui, una volta che Antrax l'avesse trovato. L'avrebbe legato e drogato e gli avrebbe risucchiato la vita. Non sapeva come funzionasse il processo, ma era certo di averne capito la natura.

L'inserviente di metallo terminò il suo lavoro e si avviò alla porta. Ahren allontanò Ryer Ord Star dal suo percorso e lo vide sparire, lasciandoli soli. Tornò a osservare la sala piena di macchine. Non poteva sperare di capirle, neppure quanto bastava a liberare il druido. Era una tecnologia appartenente a un'altra era, e ogni conoscenza che la riguardasse era perduta da secoli. Davanti a quella constatazione, Ahren si sentì impotente.

Si accostò alla veggente. «Non so che fare» confessò a bassa voce.

Lei si asciugò gli occhi con le palme delle mani e si raddrizzò. Ahren la lasciò, in attesa di vedere che cos'avrebbe fatto: era chiaro che aveva un'idea precisa.

Ryer gli prese la mano. «Resta accanto a me. Non staccarti.»

Si avvicinarono a Walker, passando in mezzo alle macchine, facendo attenzione a non pestare fili e tubi. Quando gli fu più vicino, Ahren vide che il druido era vivo: respirava e le vene del collo gli pulsavano. Muoveva la faccia come se sognasse. Era pallido e aveva la pelle madida di sudore. Naturale che fosse vivo. Doveva esserlo, per poter risultare utile ad Antrax.

Il principe degli Elfi cercò di vincere la repulsione e la paura. "Non voglio finire così" pregò tra sé. "Preferisco morire."

Ryer Ord Star lo guardò. «Devo cercare di raggiungerlo. Devo fargli sapere che sono qui.»

Tornò a guardare il druido e gli passò le dita della mano libera sulla faccia e poi sul braccio fino alla mano, quindi tornò indietro. Impiegò un

tempo lunghissimo, continuando a fissare Walker; in mezzo a tutti quei macchinari metallici, sembrava ancor più minuta e fragile. Ahren la teneva stretta per mano, come lei gli aveva detto, sapendo di essere l'ancora che l'avrebbe riportata indietro dal luogo dove doveva andare per cercare di salvare il druido.

«Walker?» sussurrò la veggente.

Non ebbe risposta. Non ci fu alcun movimento a indicare che l'aveva udita. Il suo petto si alzava e si abbassava, il polso batteva, il volto si muoveva. I liquidi entravano e uscivano dal suo corpo, i fili assicurati alle sue dita mandavano lampi dalle estremità connesse con il liquido rossastro. Era perduto, si disse Ahren. Neppure Ryer Ord Star sarebbe riuscita a riportarlo indietro.

La veggente scostò la mano e si ravviò una ciocca di capelli. Si voltò verso Ahren. «Lasciami» gli ordinò. «Ma non allontanarti.»

Poi salì sul tavolo di metallo, infilandosi con attenzione in mezzo ai fili e ai tubi, e appoggiò il proprio corpo a quello del druido, come un bambino che si abbraccia a un genitore addormentato. Ahren si portò così vicino a lei da sentire il calore del suo corpo.

«Walker?» ripeté la veggente. Premette le mani contro le guance di lui e gli ruotò la testa verso di sé, rannicchiandosi nell'incavo della sua spalla. Premette le gambe contro le sue fino a intrecciarle. «Ti imploro, Walker, ascolta» lo supplicò, con la voce incrinata.

Non ci fu risposta. Walker rimaneva immobile, come se gli restasse soltanto quella poca energia vitale che gli permetteva di non morire.

«Ti supplico, Walker» ripeté, passandogli le mani sulla faccia, gli occhi chiusi per concentrarsi. Dagli occhi le sgorgavano di nuovo le lacrime.

"Ti supplico, Walker" ripeté Ahren, nel vuoto della propria mente, guardandoli senza poter offrire alcun aiuto. "Torna tra noi."

Da giorni e giorni, così gli pareva, Walker era impegnato a farsi strada in mezzo alle liane della foresta. Le bruciava col fuoco magico per aprirsi un varco, lottava per avere un po' di spazio in cui muoversi, ma continuava ad avere l'impressione di non arrivare da nessuna parte. La giungla era enorme e sempre uguale e non si scorgeva alcuna caratteristica che permettesse al druido di capire dove si trovava. In fondo alla mente, in mezzo alle oscure motivazioni che lo spingevano ad andare avanti, cominciava a rendersi conto che uscendo da Castledown per rifugiarsi nella giungla aveva semplicemente lasciato un labirinto per finire in un altro.

Non avendo scelta, si costrinse a proseguire. Aveva tutti i muscoli doloranti per la fatica e la sola cosa cui riusciva a pensare era trovare un luogo dove riposare. Cominciava ad avere allucinazioni, a udire voci, a vedere movimenti, a sentirsi sfiorare da ombre. Quelle sensazioni uscivano dal verde della giungla, dal mare di smeraldo in cui cercava di nuotare, e arrivavano fino a lui. Divennero sempre più insistenti, al punto da eclissare le piante e gli alberi, facendone sbiadire alcuni e cambiando l'aspetto di altri. Stranamente, l'assalto contro di lui si fermò, liane e cespugli si allontanarono, il suolo smise di tremare.

Rallentò la sua folle corsa e si guardò attorno, cercando di capire cos'era successo.

Udì qualcuno chiamarlo per nome.

«Walker? Ti supplico, Walker.»

Conosceva quella voce, ma era un lontano ricordo e riusciva a malapena a distinguerla. Tuttavia cercò di afferrarsi ad essa come se fosse un salvagente. Il terreno non si muoveva più e il verde della giungla si era trasformato in qualcosa di gelido e scuro, un cielo notturno pieno di stelle rosse e verdi che ammiccavano. C'era anche una faccia, annebbiata e indistinta. Era il viso di una giovane donna dai lineamenti fragili e sottili incorniciati da lunghi capelli argentei. Era così vicina a lui che poteva sentire la levigatezza della sua pelle e il suo respiro sulla guancia, simile al solletico di una piuma. Sentiva le sue mani stringerlo, cullarlo. Come era riuscita a trovarlo in quella giungla folle, in quel luogo sperduto?

«Walker?»

Poi ricordò. Era Ryer Ord Star. Era la veggente che aveva portato con sé dalle Quattro Terre. Di tutti coloro che avrebbero potuto trovarlo, solo lei c'era riuscita. Il druido non ne capiva la ragione.

All'improvviso venne assalito da un fiotto di strane sensazioni, impressioni che gli sembravano incongrue e sbagliate. All'inizio non riuscì a riconoscerle, non riuscì a individuarne la sorgente o a capirne lo scopo. Attese, immobile e confuso, nella giungla che stava sparendo e nella notte punteggiata di bizzarre stelle verdi e rosse, con la giovane abbracciata a lui e il mondo che si era capovolto.

Poi tutto cambiò in un istante. La giungla sparì. Il verde degli alberi, l'azzurro del cielo, l'odore del legno e delle foglie, la terra soffice sotto i piedi, tutto il suo senso di orientamento spaziale e temporale scomparvero. Non era più in piedi, ma disteso su una dura superficie metallica in una stanza piena di luci ammiccanti e di macchine che ronzavano piano. Tubi

correvano dalle macchine al suo corpo, pompandovi misteriosi liquidi. Fili incollati alla sua pelle serpeggiavano dappertutto. Non vide con gli occhi, che erano bendati. Vide con la mente, con i sensi dei Druidi, che si erano destati dal lungo, paralizzante sonno. Vide ogni cosa come in sogno, a parte il fatto che il vero sogno erano stati la giungla, le rovine, i granchi meccanici e i fili di fuoco, tutto ciò che aveva creduto reale.

E allora ricordò. Capì cos'era successo, cosa gli avevano fatto. Ritornò alla realtà lasciando le allucinazioni e gli incubi indotti dalle droghe grazie alla presenza della giovane donna che gli giaceva accanto, grazie alla sua voce e al suo tocco. Lei sola l'aveva raggiunto in quel luogo dove nessun altro poteva penetrare. Quando era in punto di morte a causa del veleno dei rovi, dopo Shatterstone, e lei l'aveva salvato con i suoi poteri empatici, tra loro si era formato un legame. Li univa in un modo imprevisto, attraverso uno scambio di vita e morte. Perciò era stata lei ad avvertire il suo bisogno, che lui stesso non aveva individuato. Aveva sentito il suo subconscio chiedere aiuto ed era andata da lui.

Ryer si mosse leggermente, le sue dita scendevano come velluto sulla faccia di lui, il suo calore gli ridava le forze. Lei ripeté varie volte il suo nome, a bassa voce, e continuò a cercare di raggiungerlo, decisa a farlo uscire dalla sua prigione.

Quando sentì la mano di Ryer giungere sulla propria, Walker mosse le dita e gliele premette sul palmo.

Ahren non vide il movimento perché fissava il viso del druido. Ma vide che Ryer Ord Star s'immobilizzava di colpo. Le sue dita cessarono di tracciare linee sulla faccia di Walker. Il principe attese che la veggente dicesse qualcosa, che gli desse qualche indicazione di quello che stava succedendo. Ma pareva diventata di pietra.

«Ryer?» le sussurrò.

Lei non rispose. Continuava a stringersi al druido come se volesse divenire una parte di lui, aveva gli occhi chiusi e il respiro così lento che il giovane riusciva a malapena a notarlo. Gli venne la tentazione di scuoterla, ma non ebbe il coraggio di farlo. Era successo qualcosa, e lei reagiva meglio che poteva. Ahren sapeva di non doverla disturbare. Doveva aspettarla. Doveva avere pazienza.

I minuti passarono lentamente, interminabili e silenziosi. Si chinò su di lei una volta, cercando di capire cosa stava succedendo. Poi fece un passo indietro, per avere una visuale più ampia. Non servì a nulla. Guardò i pan-

nelli pieni di luci e di levette, pensando che la risposta potesse trovarsi là. Se era così, però, lui non era in grado di leggerla. Guardò, oltre la porta, la stanza simile a una caverna, con i suoi armadi pieni di dischi in rotazione. Gli inservienti di metallo continuavano a muoversi nei corridoi illuminati, effettuando con regolarità il loro lavoro. Nessuno guardava nella loro direzione o pareva rendersi conto dei due intrusi nella sala dov'era prigioniero Walker. Il giovane tese l'orecchio per cogliere qualche cambiamento nel rumore delle macchine, ma non ne udì. Tutto pareva uguale a prima.

Eppure, Ahren sapeva che tutto era cambiato.

Non pensava che lui o Ryer Ord Star fossero stati scoperti. La magia della pietra di fenice li avvolgeva ancora entrambi. Se fosse cessata ne avrebbero avuto qualche segnale. Se la presenza di Ryer accanto al druido fosse stata scoperta, sarebbe già suonato un allarme. Ahren cercò di vincere la paura che tornava a serpeggiare nel suo corpo, l'impazienza e il timore. Cosa poteva fare? Doveva fidarsi della magia, non aveva altro. La magia e la convinzione di essere giunto fin lì per uno scopo, la speranza che Ryer Ord Star avesse ragione nel dire che era meglio fare qualcosa anziché rinunciare.

Però non era la sua convinzione, comprese. Era quella della veggente. Era stata lei a voler cercare Walker, a insistere per trovarlo, a credere che dovessero fare così per poterlo salvare da Castledown. E pareva che avesse avuto ragione: se non fossero scesi nei sotterranei, Walker sarebbe rimasto in quella stanza, né vivo né morto, una condizione intermedia terribile, inumana e repellente.

Però, adesso che avevano trovato il druido, come salvarlo? Temeva che il compito fosse superiore alle loro forze.

«Ryer?» chiese di nuovo.

Non ebbe risposta. Cosa stava facendo? Si rese conto che erano in quella stanza ormai da un tempo lunghissimo, che il pericolo era sempre più grande. Prima o poi, la magia della pietra di fenice si sarebbe esaurita e Antrax li avrebbe scoperti. A quel punto né il coraggio né la convinzione di avere uno scopo sarebbero riusciti a salvarli.

«Ryer!» esclamò.

Con suo stupore, la giovane si voltò verso di lui, spalancando gli occhi come se si fosse svegliata di soprassalto. C'era una tale gioia sul suo viso, una tale speranza nel suo sguardo che Ahren rimase senza parole.

«È tornato indietro!» esclamò la veggente, con gli occhi lucidi di pianto. «È libero, Ahren!»

"Libero?" si chiese Ahren. Non sembrava libero. Ma annuì e sorrise come se così fosse. Fece per aiutarla ad alzarsi, ma lei gli fece segno di fermarsi.

«No. Aspetta. Non è ancora il momento.» Chiuse gli occhi e tornò ad appoggiarsi contro il druido. «È tornato dentro, per cercare Antrax. Per cercare i libri di magia. Io devo rimanere con lui mentre si allontana. Devo rimanere qui a sua disposizione.»

Chiuse di nuovo gli occhi e prese a respirare più lentamente; portò le dita sulla fronte del druido e gliele premette sulle tempie. «Le macchine non sanno che si è liberato. Non dobbiamo permettere che lo scoprano. Devo impedirglielo io. Resta accanto a me, Ahren.»

Il principe degli Elfi non era sicuro di avere capito bene quello che stava facendo per aiutare Walker, ma il suo tono di supplica era inconfondibile. Ahren rimase fermo accanto a lei, accanto al druido. Si sentiva solo, perduto e vulnerabile, e non poteva fare altro che attendere in silenzio.

20

Per emergere dal torrente di illusioni indotte dalle droghe che Antrax aveva impiegato per tenerlo in schiavitù, e per non esserne di nuovo travolto, Walker aveva fatto appello alla forza empatica di Ryer Ord Star. Era come nuotare contro una corrente impetuosa, ma almeno capiva cosa gli era successo. La sua caduta nello stretto condotto della torre dopo essere sfuggito ai fili di fuoco e ai granchi di metallo si era conclusa con la perdita di coscienza e l'imprigionamento. Era stato subito drogato e immobilizzato, quindi portato in quella stanza dove gli veniva prelevata la sua magia. Era un metodo astuto ed efficace: fare in modo che la vittima si credesse ancora libera, costringerla a combattere per non perdere la libertà e risucchiarle la magia che usava per difendersi. I tubicini collegati al suo corpo gli fornivano liquidi vitali e droghe, lo mantenevano in vita, ma lo inducevano a sognare una vita fittizia. Se non fosse giunta la veggente, sarebbe rimasto così fino alla morte.

Averlo capito non gli procurò alcun sollievo. Kael Elessedil doveva avere consumato i suoi giorni allo stesso modo, continuando a usare la magia delle Pietre Magiche, ritenendosi libero, incapace di fare altro che fuggire. Era vissuto trent'anni in quel modo, finché non era diventato troppo vecchio o debole o malato per poter essere ancora utilizzato. A quel punto

Antrax l'aveva rimandato a casa e se n'era servito un'ultima volta, per attirare a Castledown un sostituto.

Antrax era stato molto fortunato. Era riuscito ad attirare non una sola persona, ma parecchie, facendo cadere nella trappola lui stesso, Ahren Elessedil, Quentin Leah e forse anche Bek Ohmsford, tutte persone che possedevano grandi magie. Antrax sapeva di loro, naturalmente. Li aveva osservati quando avevano recuperato le chiavi nelle isole di Flay Creech, Shatterstone e Mephitic. Era una macchina che costruiva macchine, una creazione della tecnologia del Vecchio Mondo, e aveva messo alla prova le capacità di coloro che voleva catturare. Lo scopo di attirare gli umani nella sua tana, la ragione di quella prigione sotterranea, consisteva nel rubare la loro magia e trasformarla nel potere che nutriva Antrax, che lo manteneva in vita.

Forse però era solo una delle ragioni, e non la più importante. Forse Antrax era ancora in attesa di coloro che l'avevano creato, aspettava che tornassero a riprendere il tesoro che gli era stato affidato. I libri del Vecchio Mondo. I segreti di un altro tempo.

Come lo sapeva? Privo di conoscenza, perso nelle allucinazioni, come aveva potuto scoprirlo? In parte l'aveva decifrato nella mappa, scritta in un linguaggio che era ancora registrato nelle Storie dei Druidi, in parte lo sapeva attraverso ciò che gli aveva comunicato Ryer Ord Star quando l'aveva destato dal sonno e con i suoi pensieri gli aveva rivelato la situazione. In parte l'aveva dedotto dai macchinari che lo immobilizzavano e gli somministravano le droghe. Infine lo sapeva grazie al suo intuito. Queste consapevolezze gli impedivano di scivolare di nuovo nella sua prigione e lo spingevano a portare a termine il suo compito, che l'aveva portato fin lì ed era costato la vita a tanti suoi compagni. E poteva costargli la sua, se non fosse stato abbastanza veloce e sicuro e concentrato.

Si raccolse all'interno del suo corpo, usando la magia per evocare la sua ombra e lasciarla libera, come aveva fatto il druido Cogline tanti anni prima, quando era entrato nella perduta Paranor. E come, ai suoi tempi, aveva fatto Allanon. Era una pratica pericolosa: se il suo corpo fosse morto, la sua ombra si sarebbe perduta; se si fosse allontanato troppo o si fosse lasciato catturare fuori dal corpo, non sarebbe riuscito a tornarvi. Eppure era un rischio da correre. Non poteva liberare il suo corpo dai fili e dai tubi che lo legavano ad Antrax senza far scattare gli allarmi che avrebbero richiamato i granchi metallici. Non c'era ragione di liberarsi se prima non scopriva cosa doveva fare per rimanere libero. Come ombra poteva esplo-

rare Castledown senza che Antrax se ne accorgesse: Ryer Ord Star si sarebbe presa cura del suo corpo e avrebbe ingannato le macchine, facendo loro credere che non era successo nulla. Gli avrebbe fornito una dose del suo potere empatico sufficiente a impedirgli di ricadere nel mondo delle allucinazioni. Finché la giovane fosse stata in grado di farlo, Antrax non avrebbe riscontrato alcuna differenza. E finché la magia della pietra di fenice l'avesse avvolta, gli occhi di Antrax non sarebbero riusciti a vederla. Intanto, la magia di Walker avrebbe continuato ad alimentare Antrax, anche se in piccole quantità: ridotta dall'assenza di pensiero reale, avrebbe reagito solo per riflesso. Un calo di energia non avrebbe allarmato Antrax, almeno per il momento. Forse per qualche ora, se fosse stato necessario. A Castledown il tempo era relativo. Antrax era in vita da più di venticinque secoli. Poche ore non contavano nulla.

Walker non perse altro tempo a riflettere. Uscì dal proprio corpo sotto forma di ombra, seguendo fino alla loro origine i fili collegati al suo corpo. Attraversando metallo, vetro e pietra come se fossero aria, percorse i muri della fortezza, silenzioso e invisibile. Stava bene attento a cogliere la presenza di Antrax e si augurava che si tenesse lontano dalla stanza in cui giaceva il suo corpo, che non lo esaminasse troppo attentamente, che non scoprisse la verità. S'infilò in tubi e fasci di fili che conducevano elettricità e pensiero, energia raccolta dalla magia e convertita in forme utilizzabili. Fremette di rabbia nel capire quello che era stato fatto alle persone attirate laggiù, ma rimase concentrato sul modo di impedire ad Antrax di rifarlo.

Trovò abbastanza in fretta i collegamenti del sistema di sicurezza. In tutti i sotterranei c'erano occhi di vetro che osservavano dal soffitto e permettevano ad Antrax di vedere ogni cosa. Ma che se ne faceva? Antrax era una macchina, non aveva bisogno di occhi. Poi Walker comprese con stupore che gli occhi servivano un tempo agli umani che controllavano Antrax. Adesso erano inutili. Antrax usava un sistema molto più sofisticato, che rilevava il movimento, il contatto, il suono e forse anche il calore del corpo. Solo la magia era in grado di vincere quel sistema, e forse neanche tutte le forme di magia.

Ma dove abitava Antrax in quel grande complesso?

Dove confluivano tutte le informazioni?

Per qualche tempo continuò a seguire i fili, attraverso le sale e i corridoi del complesso. Ma ogni gruppo di collegamenti portava a un altro, ogni pannello di macchine era legato a un altro. I cavi dell'energia portavano ad altri cavi, senza fine. Niente che gli indicasse l'inizio e la fine.

Si fermò e cercò Antrax con i suoi sensi magici. Non era difficile, ma ancora una volta non trovò un inizio e una fine. Antrax era enorme e diffuso. Era dappertutto nello stesso tempo, diffuso in parti uguali in tutto il sotterraneo, infinito e sempre uguale. Antrax era la fortezza stessa, presente ovunque, e sorvegliava in ogni momento l'intero complesso.

Walker non rinunciò al proprio scopo. Aveva fatto troppa strada per rinunciare. La posta era troppo alta e nessuno poteva sostituirsi a lui, neppure...

S'interruppe. Quel pensiero conteneva una realtà amara che Walker non avrebbe voluto affrontare.

Eppure, non aveva scelta.

Terminò il pensiero: neppure la Strega di Ilse.

Doveva cambiare piani, si disse con quella che poteva sembrare l'ammissione di una sconfitta. I Druidi però non pensavano in termini di vittorie e sconfitte, ma solo di realtà e verità. Ciò che era destinato ad avverarsi non poteva essere negato o alterato imponendovi un giudizio morale. Non era quello il suo compito. I Druidi servivano una causa superiore: la salvezza e il progresso dell'umanità e delle razze. Le Grandi Guerre avevano ridotto la civiltà in rovine, gli uomini al livello degli animali. Non doveva mai più succedere. Il Consiglio dei Druidi era stato fondato ai tempi di Galaphile per garantire questo e da allora ciascun druido aveva operato per raggiungere quel fine. Ma cosa poteva fare nel tempo che gli rimaneva? In quel luogo da incubo, con poche persone ad aiutarlo e una posta così grande? Che cosa, per mantenere il patto stretto con Allardon Elessedil tanti mesi prima?

Il tempo gli scivolava via tra le dita, e non poteva permettersi di sprecarlo. Aveva affrontato il problema nel modo sbagliato, comprese. La ricerca di risposte lo stava portando nella direzione sbagliata. Non si era recato a Castledown per Antrax, ma per il tesoro che custodiva e che poteva cambiare ogni cosa.

Doveva cercare i libri di magia.

Presente in ogni punto del suo regno sotterraneo, Antrax si dispiegava in beata solitudine nel vasto complesso di cunicoli, controllando sensori e leggendo dati, svolgendo le funzioni programmate dai suoi creatori. Con la sicurezza cieca dell'intelligenza artificiale, si fidava della rassicurante costanza del flusso di informazioni e degli immutati dati ambientali. Da quasi tremila anni provvedeva alla manutenzione del suo mondo attraverso

funzioni prestabilite e una vigilanza incessante. Ogni possibilità di guasto portava a una risposta immediata.

Una simile possibilità aveva adesso richiamato l'attenzione di Antrax. Per il momento era assai piccola e insignificante, ma esisteva. Non era un'onda, ma una lieve increspatura nelle linee di energia, non rilevabile dai sistemi di sorveglianza che proteggevano Castledown, non misurabile come una corrente di elettroni corrispondente a qualcosa di reale. Era simile più che altro a un'ombra che cambiava la luce in buio e abbassava la temperatura di una frazione di grado. Antrax si era accorto di quella inesplicabile presenza perché stava ancora cercando due dei tre stranieri che aveva attirato per la loro magia. Mentre ne teneva imprigionato uno nei sogni e nelle fantasie e intanto prelevava la sua energia e la trasferiva agli accumulatori di Castledown, gli altri due continuavano a sfuggirgli. Il suo instancabile wronk dava la caccia al secondo, lo inseguiva nella foresta che circondava Castledown. I dati che arrivavano dal wronk erano costanti, perciò funzionava ancora in modo adeguato. Presto gli avrebbe portato la preda.

Il terzo, invece, era un enigma che Antrax non riusciva ancora a risolvere. Quell'umano aveva seguito spontaneamente la sonda spazzina ed era entrato nei sotterranei, ma a un certo punto era scomparso. Da allora era riuscito a nascondersi a dispetto di tutti i tentativi per trovarlo. Rilevatori di calore e di movimento, sensori a pressione, trabocchetti e microfoni non erano riusciti a scovarlo. Le sonde e i laser avevano perlustrato corridoi e sale senza risultato. Era possibile che avesse lasciato Castledown, ma nulla lo confermava. Antrax voleva quell'individuo in particolare perché era il solo in grado di sostituire l'intruso che si era guastato ed era stato inviato indietro come esca. Nessun altro del gruppo era in grado di ricavare energia dalle pietre blu. Solo l'umano disperso.

Nessuno era mai riuscito a sfuggire ad Antrax così a lungo. Che lo strano disturbo nelle linee di energia fosse il terzo intruso, cambiato di forma? Possedeva forse un simile potere, una simile adattabilità, sconosciuta agli altri? L'evoluzione era una caratteristica della natura umana, e forse la spiegazione era quella.

Antrax si protese lungo i sensori e i rilevatori, attraverso tutti i trasmettitori, continuando a cercare. Andò ovunque nello stesso tempo e lesse i livelli di energia rilevati. L'esame richiese un tempo piuttosto lungo, ma Antrax aveva tutto il tempo che voleva. Esplorò la superficie delle pareti,

dei pavimenti e dei soffitti come se fossero una creatura vivente e si accertò che non ci fossero rotture o detriti o minuzie nascoste.

Non scoprì nulla.

Tutte le sue sonde metalliche risposero alle indagini sulla loro operatività. Nessuna aveva guasti che le impedissero di segnalare una presenza estranea. Nemmeno i laser avevano problemi. E il vasto complesso che conteneva le registrazioni dei creatori ronzava come sempre e continuava a copiare le informazioni da una unità di memoria all'altra, per rigenerarle e conservarle integre. Ogni sistema gli rispose di essere in ordine, quando gli chiese informazioni. Tutto era come doveva essere.

Eppure qualcosa non andava.

Antrax controllò anche l'intruso contenuto della Sala estrazione numero tre. L'energia che affluiva agli accumulatori si era notevolmente ridotta, ma l'intruso era ancora legato al tavolo e i fili che controllavano le sue funzioni corporali non erano stati toccati. I sensori termici indicavano che nella sala la temperatura era normale e non c'erano altre presenze. Il suo prigioniero pareva riposare, forse si era addormentato, anche se avveniva di rado con le tecniche di estrazione impiegate da Antrax. Si fermò a esaminare i dati più attentamente. Le scariche di energia in risposta alle minacce erano diminuite in misura notevole, ma poteva essere dovuto alla stanchezza o al programma di estrazione, che aveva deciso di lasciare all'individuo un po' di riposo. L'estrazione dell'energia era un processo delicato che richiedeva un attento monitoraggio delle condizioni fisiche ed emotive della vittima. Antrax aveva scoperto che gli umani erano creature dalle infinite possibilità, se mantenuti integri. Ma la carne e il sangue non erano durevoli come il metallo. I suoi stessi creatori l'avevano dimostrato.

A volte Antrax si augurava che i creatori tornassero, anche se, col passare del tempo, questo desiderio si era fatto sempre più flebile. All'inizio pensava che fossero indispensabili alla sua sopravvivenza, ma in seguito aveva scoperto di poter vivere benissimo anche da solo. Più tardi ancora, l'importanza dei creatori si era talmente ridimensionata che Antrax li giudicava ormai superflui.

Eppure continuava a proteggere le loro registrazioni e ad attendere il loro ritorno, perché era la sua consegna e la sua direttiva primaria. La sua sopravvivenza sarebbe stata assicurata finché ci fossero state fonti d'energia alle quali attingere e modi per raggiungerle. Per Antrax il compito non era difficile. E se un sistema si fosse rivelato insufficiente, ne avrebbe tro-

vato un altro. Se non avesse potuto far venire a sé quelle fonti, sarebbe andato lui a cercarle.

Dopotutto, anche per un'intelligenza artificiale della sua dimensione, c'erano tanti sistemi per lasciare Castledown.

Antrax lesse ancora una volta i dati relativi al prigioniero, poi tornò nella sua rete di cavi metallici e proseguì la ricerca.

Nascosto dalla magia della pietra di fenice e chiuso entro i propri pensieri, Ahren Elessedil continuò a osservare Ryer Ord Star che si prendeva cura di Walker. Li osservava ormai da un tempo lunghissimo e cominciava a provare inquietudine. Si sentiva insoddisfatto per il suo ruolo di osservatore, aveva l'impressione che le buone occasioni gli stessero ormai sfuggendo. Aveva bisogno di agire.

Però la veggente gli aveva detto di aspettare. Di fare la sentinella. Di essere l'ancora di salvezza del druido.

Mentre fissava la giovane, si stupì ancora una volta di ciò che vedeva. Il viso era calmo, il sorriso radioso. Era raggomitolata a ridosso del druido, che continuava a respirare e a contrarsi come prima, anche se la sua coscienza si era allontanata per cercare il modo di liberarsi da Antrax. Forse la veggente l'aveva seguito. Forse gli dava la forza di cui, a quanto aveva detto lei stessa, aveva disperatamente bisogno. Che fossero uniti era evidente: un'unione utile a tutt'e due, ma in particolare a Ryer Ord Star.

Lei aveva trovato ciò che cercava.

Il principe rifletté per un istante, pensando allo scopo della pietra di fenice. Aiutare coloro che si erano perduti: far loro ritrovare la strada, non solo verso ciò che vedevano con gli occhi, ma anche verso ciò che sentivano nel cuore. Così aveva detto a Bek Rowe il Re del fiume Argento.

"Mostrare la via del ritorno dai luoghi bui dove ti sei perso. Mostrarti la strada verso i luoghi bui dove devi andare."

Ahren Elessedil sollevò di scatto la testa. Per la prima volta capì l'esatto significato di quelle parole. Chi dei due si era perso in modo più grave, lui o la veggente? Chi si era più allontanato dalla retta via? Non solo fisicamente, ma emotivamente? Lei li aveva traditi tutti accettando di fare la spia per la Strega di Ilse. Lui aveva tradito i suoi compagni abbandonandoli nel momento del pericolo. Lei era una traditrice e lui un codardo. Quelli erano i luoghi bui dove si erano perduti e da cui cercavano di fare ritorno. In cuor loro si sentivano persi.

Da tempo non pensava alla propria codardia, forse non si era più permesso di farlo, forse era distratto da quanto succedeva a Castledown. Ma non avrebbe potuto riacquistare la stima di se stesso finché non avesse trovato il modo di fare ammenda per ciò che aveva commesso.

Come fare?

Lo seppe subito. Guardò la veggente, abbracciata all'uomo che aveva tradito. Aveva trovato la sua via d'uscita dal buio del cuore per aiutare Walker e riconquistare se stessa, e adesso era in pace. La magia della pietra di fenice gliel'aveva permesso, e avrebbe fatto lo stesso per lui, se l'avesse lasciata agire. Non poteva ridare la vita a coloro che aveva abbandonato. Ma poteva ridare loro l'eredità cui avevano diritto.

Pietra di fenice. Il nome non veniva dal fatto che la pietra potesse rinascere dalle ceneri della sua distruzione, ma dal fatto che ridava la vita a chi la utilizzava. Quello era lo scopo della magia: ridare ad Ahren l'orgoglio perduto, concedergli una nuova vita. Era quanto aveva fatto per Ryer Ord Star conducendola da Walker. Anche Ahren avrebbe potuto riavere il uso orgoglio, ma prima doveva fare quanto gli chiedeva la pietra, la stessa cosa che aveva chiesto alla veggente. Doveva lasciare che la magia lo portasse nel luogo scuro dove poteva dare prova del suo valore e di conseguenza vincere la codardia che l'aveva paralizzato.

Respirò a fondo. Doveva mantenere la promessa fatta alla sua gente nel partire per quel viaggio. Doveva fare per i compagni morti quello che essi non potevano più fare. Doveva trovare le Pietre Magiche rubate a Kael Elessedil.

Ahren sentì la magia della fenice spingerlo in quella direzione, sotto forma di bisogno insoddisfatto, di desiderio di completare la sua rinascita. Aveva accompagnato Ryer Ord Star da Walker perché questo aveva chiesto la magia alla veggente, ma a lui la magia chiedeva di trovare le Pietre degli Elfi. Gli chiedeva di entrare nella trappola predisposta da Antrax per lui, di affrontarla e vincerla e di recuperare i talismani perduti.

Subito.

Finché c'era tempo.

Non poteva spiegarlo, ma lo sentiva nel suo cuore, come sentiva il peso della responsabilità che si assumeva. Il tempo passava e una volta persa l'occasione non avrebbe più potuto recuperare le Pietre Magiche né la stima di se stesso. Presto si sarebbe giunti a un confronto tra Walker e Antrax, il confronto che gravava nell'aria da quando il guardiano di Castle-

down aveva cercato di uccidere il druido e i suoi compagni. Era ormai imminente e non si poteva evitarlo.

Per un momento si sentì paralizzare dalla paura. Una paura così forte da fargli temere di non riuscire a frenarla. Come poteva prendere in considerazione una simile impresa? Che possibilità aveva contro Antrax e i suoi servitori? In attesa c'erano fili di fuoco e granchi meccanici, macchine come quelle che avevano sopraffatto Walker. Lui non aveva armi per combatterli, e neppure forze o abilità che gli garantissero una possibilità di successo. Era solo e del tutto vulnerabile.

Cosa gli avrebbe impedito di fuggire di nuovo?

Si disfò delle proprie paure, liberandosene come da un banco di sabbie mobili che minacciasse di inghiottirlo. Per quanto fosse difficile, doveva andare. Allungò la mano e la appoggiò su quella di Ryer Ord Star. Sentì il calore della sua pelle e anche se lei non rispose al suo tocco, capì che l'aveva riconosciuto. Stava ritirando dalle sue spalle il mantello protettivo della magia, stava sciogliendo il nodo che li univa. Non sapeva come questo avrebbe influito sulla sua capacità di aiutare Walker, ma era la magia stessa a dirgli di andare.

Si allontanò da lei e indietreggiò verso la porta da cui erano entrati. Vide il velo della magia tendersi e poi dividersi, avvolgendosi attorno a loro, più sottile ma ancora attivo. Era il massimo che Ahren potesse augurarsi.

"Buona fortuna, Ryer" le augurò. "Buona fortuna a te e a me."

Poi si volse, attraversò la porta e se ne andò.

21

Impalpabile come l'aria, Walker diede inizio alla ricerca dei libri di magia.

Fin dall'inizio, fin da quando aveva tradotto le scritte della mappa riportata nelle Quattro Terre da Kael Elessedil prima di morire, aveva tenuto per sé la verità sui libri. L'aveva fatto perché nessuno interferisse con il suo progetto di impadronirsene. La Strega di Ilse aveva raggiunto il morente principe degli Elfi prima di lui e aveva scoperto di che cosa si trattava, poi, con i suoi interventi, aveva costretto Walker a cambiare di continuo i suoi piani. Perciò sotto quell'aspetto aveva fallito. Ma non aveva rivelato la verità anche perché desiderava conquistare Allardon Elessedil alla propria causa, e in questo senso aveva avuto più successo. Se fosse stato onesto con se stesso, avrebbe ammesso di avere nascosto la verità per

convincere l'equipaggio della *Jerle Shannara* a seguirlo. Quello che sapeva dei libri e delle conseguenze della reintroduzione tra le razze delle loro conoscenze era troppo importante perché altri se ne occupassero.

Nulla era semplice come credevano tutti, Strega di Ilse compresa. Tutti credevano a ciò che Antrax aveva consentito a Kael Elessedil di credere, ossia che i libri contenessero un elenco di pratiche magiche. Non era così, e la deduzione era abbastanza semplice se si conosceva la storia del Vecchio Mondo. Era evidente se si considerava cos'era realmente Castledown: un magazzino per le conoscenze accumulate in un tempo e un luogo in cui la magia era di fatto sconosciuta e quasi mai usata. Il Vecchio Mondo era il regno della scienza, e nessuno vi possedeva la magia dai tempi di Faerie; quanto era sopravvissuto dopo le Grandi Guerre era stato recuperato dagli Elfi, i quali però avevano lasciato cadere tutto nell'oblio. Un luogo come Castledown non poteva contenere libri di magia, bensì libri di scienza, storia, cultura.

Un tempo, in un lontano passato, l'avrebbero definita una biblioteca. Questo non significava che i libri, poiché non contenevano incantesimi, formule magiche e simili, non fossero importanti. Anzi, lo erano ancora di più perché contenevano tutto ciò che aveva nutrito la vita del Vecchio Mondo, allorché il potere proveniva dall'applicazione della scienza alla natura. Il contenuto dei libri era così importante, così ricco di opportunità, che non c'era modo di misurare il suo potenziale impatto sulle Quattro Terre. Ma quell'impatto poteva prendere molte forme e non tutte costruttive. La biblioteca conteneva tutta la scienza che manteneva in vita il Vecchio Mondo. Tutto ciò che aveva fatto progredire la civiltà. Ma conteneva anche tutto ciò che l'aveva distrutta: il segreto della sua immensa capacità di distruzione, le istruzioni per costruire armi capaci di radere al suolo città delle dimensioni di Castledown.

Da quando aveva capito questo, Walker aveva continuato a chiedersi quante di quelle informazioni si potessero reintrodurre nel mondo. Quanti di quei segreti potevano essere restituiti alle razze. Quanto di ciò che aveva portato alla distruzione della civiltà e aveva ridotto l'uomo al livello degli animali si poteva affidare ai discendenti dei sopravvissuti.

Non lo sapeva. Pensava di deciderlo una volta scoperto il contenuto della biblioteca, perciò non aveva esitato ad accordarsi con Allardon Elessedil. Avrebbe condiviso le sue scoperte con gli Elfi, ma solo per le parti che gli Elfi erano in grado di impiegare o che riguardavano la magia elfa. Si aspettava però che nessun libro contenesse istruzioni magiche utili agli El-

fi e che, in qualsiasi caso, non fossero in grado di leggerle. Per decifrare il loro significato ci voleva uno studioso esperto di lingue antiche e in possesso di libri che facilitassero la traduzione. Solo i Druidi li possedevano, ossia, al momento, il solo Walker.

Ma un giorno la situazione sarebbe cambiata, si augurava. Un giorno sarebbe sorto un nuovo Consiglio dei Druidi.

Mentre percorreva le innumerevoli sale di Castledown, Walker ripensava alle varie possibilità che gli si offrivano. Ci sarebbero stati troppi libri da portar via, e avrebbe dovuto operare una scelta. Una manciata soltanto, anche facendosi aiutare da Ryer Ord Star e da Ahren Elessedil. Antrax avrebbe reagito subito impedendo loro di prenderne di più. Forse Walker avrebbe dovuto distruggere Antrax, o almeno cercare di renderlo innocuo. Ma temeva che attaccando il custode la biblioteca venisse distrutta. Per disattivare Antrax era necessario chiudere la sua fonte d'energia. Ma probabilmente si sarebbero disattivati anche i sistemi che proteggevano i libri. Si trattava certo di volumi antichi e fragili, così delicati che qualsiasi cambiamento ambientale li avrebbe ridotti in polvere. Trovarli era una cosa, proteggerli fino al momento del loro utilizzo era un'altra. La sua magia poteva contribuire a salvarne alcuni, non certo tutti. Avrebbe dovuto scegliere, e, cosa ancor più importante, avrebbe dovuto scegliere bene.

Gli tornò in mente un gioco fatto da bambini. Se dovevi essere abbandonato su un'isola deserta e avessi potuto portare con te solo poche cose, quali avresti portato? Era la stessa decisione che doveva prendere ora Walker. Tra tutti i libri disponibili, quali erano i più importanti? Quali avrebbero dato i massimi benefici alle genti che cercava di aiutare? Quali avrebbero permesso ai Druidi di ridurre il dolore e la sofferenza dell'umanità? Libri di medicina? Di agricoltura? Di architettura? Di storia del Vecchio Mondo?

Era una scelta che non gli piaceva. Potendo, avrebbe preferito lasciarla a un altro. Qualunque strada avesse scelto, avrebbe commesso errori. Era inevitabile. Non conosceva il futuro, e solo il futuro poteva rivelargli quali fossero le conoscenze necessarie per navigare sulle sue acque inesplorate. Inoltre, i libri da lui scelti potevano essere usati nel modo sbagliato, causando danni e distruzioni del tipo che stava cercando con tanta passione di evitare.

Gli sarebbe servito il dono di vedere il futuro posseduto da Ryer Ord Star, ma solo se avesse potuto padroneggiarlo. Non era sufficiente qualche fuggevole occhiata sul domani. Non era di alcun aiuto togliere gli avveni-

menti dal loro contesto. Occorreva una visione globale, perché la visione del futuro risultasse utile.

Anche in quel caso, però, era poco probabile che riuscisse a trovare ciò che era al tempo stesso importante e necessario. Il futuro era dipinto su una tela di dimensioni infinite e comportava troppi collegamenti. Quando se ne cambiava uno, si cambiavano tutti. Nessuna visione del futuro poteva mettere un solo individuo nella condizione di decifrare tutto l'insieme.

Solo lo Spirito poteva sapere, ma le sue conoscenze erano precluse all'umanità.

Proseguì la ricerca, mentre i minuti passavano e scivolavano via come foglie al cambiare della stagione. Tuttavia, per quanta diligenza ci mettesse, non riuscì a trovare la biblioteca. Esaminò ogni punto di Castledown, le vaste sale e i lunghi corridoi, ma i libri continuarono a sfuggirgli. Cominciava ad accusare la stanchezza e sapeva che la sua ombra non poteva rimanere staccata dal corpo ancora per molto. Eppure doveva conoscere la posizione della biblioteca per poterla raggiungere una volta tornato nel proprio corpo. Se si fosse messo a cercarla una volta liberatosi da Antrax, era destinato a fallire. Antrax l'avrebbe scoperto e avrebbe avuto solo il tempo di fuggire. Doveva trovare subito i libri e stabilire come raggiungerli.

Alla fine decise di affrontare il problema da un altro punto di vista. Si mise nella mente di coloro che avevano costruito Castledown e creato Antrax e si domandò come avessero pensato di custodire il loro tesoro. La risposta era facile. I libri dovevano essere collocati nel punto dove le difese erano maggiori, e così sofisticate da non rischiare danni nel caso che un intruso fosse riuscito a penetrarvi. In superficie le difese erano brutali e indiscriminate: chi le attaccava veniva fatto a pezzi. Sotto la superficie, dove erano contenuti i libri, le difese dovevano essere di tipo diverso. Non sarebbero stati usati i fili di fuoco e i granchi meccanici, ma sistemi più elaborati.

Il druido riprese la ricerca con queste nuove idee in testa. Fu così che gli tornarono in mente le strane chiavi che l'avevano attirato a Castledown. All'inizio aveva pensato che fossero chiavi del tipo a lui noto, strumenti di metallo usati per aprire le porte. Ma avevano una forma diversa da quella che lui si era aspettato. Erano strumenti di un'epoca tecnologica e funzionavano ancora come chiavi, ma basandosi su principi diversi. Erano rettangoli piatti che contenevano una piccola fonte d'energia, la quale aveva provocato l'apertura della porta della torre.

All'improvviso si chiese: poteva essere che anche i libri fossero stati convertiti in un'altra forma?

Un sospetto preoccupante e gelido come una notte d'inverno si fece strada in lui. Aveva capito tutto di Castledown... tranne la cosa più importante. Ripercorse sale e corridoi, con una meta ben precisa, con il sospetto che si stessero per realizzare i suoi peggiori timori e che non potesse fare nulla. Sentì che Ryer Ord Star, nell'accorgersi che stava rientrando nel proprio corpo, si preparava a staccarsi da lui, nell'erronea convinzione che avesse trovato quello che cercava, invece aveva ancora bisogno della forza della veggente, perciò interruppe quel collegamento con lei.

Quando arrivò alla grande sala adiacente a quella in cui giaceva il suo corpo, si fermò. Lentamente, con grande attenzione, cominciò a esplorare la sala con i sensi magici dei Druidi, soffermandosi sugli armadi metallici con i loro dischi d'argento in rotazione. Silenzioso e attento, s'infilò nelle alte custodie di metallo ed entrò con la mente in vari punti, ascoltando e decifrando. Udì voci che parlavano, parole, idee e descrizioni trasportate da un punto all'altro, da una prima unità-archivio a un'altra. Capì subito di aver trovato quello che cercava. E capì che la sua ricerca era stata inutile.

La delusione divenne disperazione. Non c'erano libri, almeno non di carta e inchiostro. La biblioteca esisteva, ma era del tipo caratteristico dell'epoca, che aveva superato e sostituito quelle antiche. Le conoscenze dei libri erano state trascritte su dischi metallici e immagazzinate dentro macchine. Impossibile usarle in un altro luogo senza la tecnologia capace di tradurre i dischi. Per decifrare ciò che c'era laggiù sarebbe stato necessario cercare in tutte le unità-archivio e ascoltare le registrazioni che contenevano. Ci sarebbe voluta un'enorme quantità di tempo, di gran lunga superiore a quella di cui disponeva il druido.

Anche in forma di ombra, la reazione di Walker al fallimento fu di tipo fisico. Un dolore acutissimo gli perforò le viscere. Aveva fatto tutta quella strada, consumato tempo, energia e vite umane, per nulla. La biblioteca era inutile, i libri erano dischi, ma, per quello che valevano, avrebbero potuti essere scarabocchi su una spiaggia. Per recuperare i miliardi e miliardi di parole contenuti in quella fortezza era necessario disattivare Antrax senza spegnere le fonti di energia che alimentavano entrambi. Aveva già analizzato l'impossibilità di quella separazione. L'alimentazione dell'uno era inestricabilmente legata a quella dell'altro: l'aveva visto durante il suo esame e si era accorto che erano uniti in un modo che non permetteva la separazione. Antrax era il cuore del fortezza e del suo tesoro.

Ascoltò distrattamente l'ininterrotto flusso di parole trasferite da un'unità all'altra, una sorta di rigenerazione, un procedimento che serviva a mantenere sempre integre le informazioni, anche dopo quasi tremila anni. Tutte le conoscenze del Vecchio Mondo erano davanti a lui, riunite in un solo luogo e pronte per essere spulciate, ma del tutto fuori portata.

La sua amarezza era tangibile. Non poteva aver compiuto un simile viaggio per niente. Era intollerabile.

Poco prima aveva davanti a s' infinite possibilità di scelta, ora, in un istante, tutte quelle scelte si erano ridotte a una. La individuò subito: una scelta così estrema che non l'aveva neppure presa in esame. Eppure adesso si ripresentò, dimostrando che, a volte, il tempo, un ironico concorso di circostanze e il fato partoriscono l'impossibile.

Centotrent'anni prima, quando si era recato a Eldwist per recuperare la Pietra Nera degli Elfi, quando aveva deciso di divenire il primo dei nuovi Druidi e di riportare nelle Quattro Terre la perduta Paranor, si era trovato dinanzi a una decisione analoga. No, si corresse subito, non analoga. Identica. E spettava a lui sia perché non c'era nessun altro che potesse prenderla, sia perché era il solo ad avere i mezzi per prenderla.

Ripensò alle parole di Allanon al Perno dell'Ade, tanti mesi prima. Di tutte le cose che intendeva compiere in quel viaggio, gli aveva detto l'ombra, gliene sarebbe stata concessa una sola.

Si sentì prendere da un senso di ironia e di stupore. La vita era così misteriosa e capricciosa. Era un labirinto infinito, ma alla fine c'era un solo percorso corretto per l'essere umano che volesse percorrerne i tortuosi corridoi.

Si staccò dalle macchine e dai loro dischi e si ritirò in se stesso, rinunciando a tutte le sue speranze e le sue aspettative tranne all'unica ancora realizzabile. Riportò la propria ombra all'interno del corpo, soffocò del tutto la delusione e si preparò a svegliare Ryer Ord Star.

Sopra di loro, la Strega di Ilse si fermò ai confini del labirinto e si guardò attorno. Era passata da tempo la mezzanotte, il cielo era gonfio di nuvole, l'aria era umida e aveva odore di pioggia. In assenza della luna e delle stelle, il buio era così fitto che, nonostante la vista acuta, riusciva a malapena a distinguere gli edifici delle rovine. Castledown sembrava una tomba. Non aveva scorto alcun movimento da quando era uscita dalla foresta. Su tutto si stendeva una pesante coltre di silenzio, coprendo ciò che lei sapeva in agguato.

Aveva fatto bene a non portare Cree Bega e i suoi Mwellret. In quella situazione le sarebbero stati soltanto d'impaccio. Cosa ancora più importante, sarebbero stati una minaccia; non si fidava più di loro, nonostante l'assicurazione del Morgawr e il loro giuramento di obbedirle. Sentiva la loro ostilità ogni volta che era alla loro presenza. La odiavano e la temevano. Presto o tardi avrebbero cercato di eliminarla. Era necessario che li eliminasse prima lei, ma non era ancora pronta ad assumersi quel compito. Finché il druido e i suoi compagni non fossero stati catturati e lei non avesse avuto in mano i libri magici, aveva bisogno dei Mwellret e delle loro abilità. Ma non voleva trovarseli alle spalle.

Spostò la cinghia della Spada di Shannara, che le premeva contro la spalla. Avrebbe preferito lasciarla nella nave, ma non aveva voluto che fosse alla portata del ragazzo o dei rettili. Aveva pensato a un nascondiglio, ma temeva che venisse scoperto. Inoltre, se era davvero la Spada di Shannara, conteneva una magia potentissima e preferiva averla a propria disposizione. Perciò era costretta a portarsela dietro finché la missione non si fosse conclusa e non fossero ripartiti per le Quattro Terre. Forse era un prezzo piccolo da pagare in confronto alla sua utilità, ma la cinghia le faceva dolere la spalla e la cosa la irritava.

Sfilò la spada e la posò a terra, poi stiracchiò le braccia sopra la testa. Negli ultimi tempi aveva dormito poco e anche se il sonno non era molto importante per il suo benessere, si sentiva esausta. In parte era colpa del ragazzo, con le sue interminabili chiacchiere e i suoi astuti ragionamenti, sempre a cercare di ingannarla e di convincerla della bontà della propria causa. Litigare con lui l'aveva stancata assai più di quanto aveva pensato. Il ragazzo era irremovibile nell'insistere sulla propria identità e ora la Strega comprendeva che quelle discussioni l'avevano sfinita.

Sbadigliò. Qualche ora di sonno le avrebbe ridato la completa freschezza fisica e mentale, ma quella notte non poteva permettersi di dormire. Doveva trovare un modo per entrare in Castledown, recuperare i libri di magia ed evitare uno scontro con il druido.

Era un programma molto diverso dal precedente, si disse ora con ironia. Fino a poco prima era decisa a uccidere Walker. Ma le cose erano cambiate, come spesso succede.

Raccolse la spada e tornò a infilarsela sulle spalle, spostandola rispetto alla posizione precedente. Per qualche tempo rimase immobile, avvolta nelle vesti scure, il cappuccio gettato all'indietro, lo sguardo fisso su ciò che le stava davanti. Chiuse gli occhi e inviò il canto magico nel labirinto

in mezzo alle rovine. Là il druido era scomparso sottoterra, e là i Mwellret si erano scontrati con i granchi meccanici. Doveva esserci un'entrata accanto a lei, forse più di una: le bastava trovarla, il resto sarebbe stato un gioco da ragazzi.

Non le occorse molto tempo per trovare ciò che cercava. Dappertutto c'erano botole e ingressi nascosti, alcuni grandi, altri piccoli, e tutti avevano rampe o scale che scendevano nella fortezza. Si servì del canto per darsi la forma e le sensazioni del labirinto: lastre e serramenti di freddo metallo, fili e macchine. Riaprì gli occhi e studiò l'oscurità, poi entrò nel labirinto. Non apparve alcun filo di fuoco, non si videro granchi. Non se li aspettava. Quando usava il canto in quella maniera, prendeva l'aspetto di ciò che le stava attorno. Solo la magia si poteva rilevare, ma solo da qualcosa in grado di percepirla.

Non perse molto tempo a cercare un'apertura, perché sapeva che un'architettura del Mondo Antico avrebbe impiegato qualche tecnologia a lei ignota e prima o poi avrebbe scoperto la sua presenza. Meglio fare in fretta.

Si portò a ridosso di una parete, accanto a una delle porte nascoste più grandi e usò la magia per sfondare uno sportello più piccolo, sulla parete di fronte. Pochi istanti più tardi, la porta grande vicino a lei si aprì e ne uscirono parecchi granchi. Lei si tenne nascosta, li lasciò passare, poi paralizzò l'ultimo, distrusse tutti i suoi sistemi e registrò il suo aspetto, interno ed esterno. Le bastarono pochi secondi, poi s'infilò nella porta ed entrò nella fortezza.

Il sotterraneo era illuminato da lanterne senza fiamma appese alle pareti e si scorgevano alcuni corridoi che si dipartivano da un atrio in cui si trovavano decine di granchi metallici, disposti in file ordinate. La Strega rimase immobile per alcuni istanti, mettendo alla prova il travestimento e controllando se ci fosse qualche reazione. Non ce ne furono. Attese ancora per qualche secondo, poi si avviò.

Percorse i corridoi di Castledown senza incidenti, con la veste che frusciava leggermente, le sembianze nascoste sotto l'aspetto di un granchio metallico. In un luogo dove da decine di secoli si aggiravano solo macchine, qualunque creatura di sangue e di carne avrebbe fatto subito scattare un allarme: c'erano strumenti che rilevavano una presenza umana leggendone il peso o il calore o anche la forma. Aveva già visto gli occhi di vetro che guardavano dal soffitto e aveva sentito la presenza delle lastre a pressione. Le macchine usavano anche altri metodi, ma lei poteva ingannarle

cambiando aspetto e peso e nascondendo il calore del corpo. Ogni sistema d'allarme avrebbe segnalato solo la presenza di un granchio. Neanche il druido sarebbe riuscito a fare una cosa simile.

Tuttavia non abbassò mai la guardia. Era possibile che il misterioso guardiano di Castledown fosse in grado di percepire la magia e di scoprire il sotterfugio. In tal caso lei avrebbe dovuto adottare qualche diversivo, e in fretta. Si augurò che il suo nemico fosse occupato altrove, meglio se con Walker. Si augurò che la quantità di magia impiegata fosse troppo piccola per essere scoperta. E soprattutto si augurò di poter raggiungere in fretta la sua meta e di uscire dalla fortezza prima che la sua presenza venisse scoperta.

Passò davanti a decine di granchi, e tutti la ignorarono. Ciascuno pareva avere un compito da svolgere, ma non capiva di cosa si trattasse. Attraversò un labirinto di sale e corridoi di ogni forma e dimensione, alcuni vuoti, altri pieni di macchinari e di materiali. Non sapeva che cosa fosse ospitato laggiù e non se ne interessò. Cercava i libri di magia e non riusciva a trovarli. Nient'altro le interessava. Non aveva il tempo di mettersi a fare il lavoro del rigattiere in mezzo a tutta quella paccottiglia.

Davanti a lei c'era qualche grande macchina che pulsava producendo una vibrazione bassa e continua. Attraversava l'acciaio delle pareti e faceva vibrare il pavimento. Si fermò a riflettere. Quella che percepiva era una macchina enorme, oppure più macchine, assai più grandi di quelle che si prendevano cura della sicurezza dei corridoi. Poteva essere una sorta di macchina per produrre l'energia vitale del complesso, ma poteva anche essere qualcosa che proteggeva i libri di magia. Meglio dare un'occhiata.

Aveva percorso appena una decina di passi quando gli allarmi presero a squillare tutti insieme.

"Ryer Ord Star."

Walker la sentì muoversi contro di lui, svegliarsi lentamente dalla trance in cui era entrata per fornirgli la sua forza empatica. Le punte delle dita della veggente, fino allora ferme contro le sue tempie, scivolarono come lacrime lungo le sue guance.

"Devi svegliarti, giovane veggente."

Le parlava con il pensiero, un'evocazione silenziosa che soltanto lei poteva udire. Era tornato nel proprio corpo, aveva lasciato la forma d'ombra. Era ormai libero dalle droghe e dalle allucinazioni, era di nuovo consapevole della sua carne e del suo sangue e della situazione in cui si trovava.

Era giunto il momento di liberarsi anche delle macchine e di Antrax. Ma doveva farlo con grande attenzione, e non da solo.

"Ascoltami."

Adesso lei era sveglia, aveva aperto gli occhi e si staccava da lui. «Walker?»

"Non parlare. Ascolta. Fa' come dico, e in fretta. Toglimi la benda dagli occhi e il tubo dalla bocca."

Lei fece come le diceva, le sue mani si mossero sulla faccia di Walker come piccole farfalle. Sentì l'espansione e la contrazione del suo petto mentre si appoggiava a lui.

"Adesso sciogli le cinghie che mi bloccano la mano e le gambe, poi quelle del collo e della fronte e del petto. Fallo nell'ordine che ti ho detto. Non toccare i fili incollati alla mia pelle, non staccarli."

Questa volta Ryer Ord Star impiegò più tempo. Le cinghie erano fissate con fibbie che non aveva mai visto. Non erano di metallo ma di un materiale duro simile a resina e dovette provare e riprovare prima di capirne il funzionamento. Una volta capito, liberò Walker abbastanza in fretta, una cinghia dopo l'altra.

Poi tornò accanto a lui e Walker, per la prima volta, aprì gli occhi e la guardò. Il pallido viso da adolescente della giovane, incorniciato dai capelli d'argento, si aprì in un sorriso, i suoi occhi si riempirono di lacrime. Aveva ancora su di sé qualche traccia della magia che l'aveva resa invisibile, ma stava svanendo. Com'era riuscita a trovarlo? Da dove proveniva quella magia?

"Walker" mormorò lei, senza parole.

Il druido si guardò intorno per decidere la sequenza delle prossime azioni, quali fili staccare per primi; sapeva che quando li avesse staccati, si sarebbe certo messo a suonare qualche allarme.

"Blocca la porta della stanza in modo che rimanga aperta, così quando suonerà l'allarme Antrax non potrà chiuderci qui dentro."

La giovane scivolò agilmente in mezzo ai fili ancora collegati al corpo di Walker, trovò un armadietto montato su ruote e lo spinse fino alla porta, incastrandolo fra il telaio e il battente.

Poi tornò dal druido.

"Sfilami gli aghi dal braccio e dal corpo, lasciali pendere dalle macchine a cui sono fissati."

Lei tolse il tessuto adesivo che teneva in posizione gli aghi, poi li sfilò dalle vene. Con i polpastrelli sfiorò le punture per guarire le ferite e dare

nuova forza al druido. La sua capacità di dargli forza attraverso l'empatia sembrava infinita. Ryer rabbrividì una volta, al primo contatto; tenne ferme le dita per un istante, poi staccò la mano.

L'allarme sarebbe suonato tra poco; Antrax si sarebbe accorto che le apparecchiature per drogarlo e per prelevare la magia si erano guastate. Doveva agire in fretta. Walker si mise a sedere sul tavolo di metallo e si accorse che gli mancavano le forze e gli girava la testa. Le droghe l'avevano indebolito e reso sonnolento, ma era ancora in grado si difendersi. Doveva. Cominciò a liberarsi delle ventose che assicuravano al suo corpo i fili dei pannelli. Vennero via facilmente e in pochi secondi rimasero solo quelle che gli circondavano le punte delle dita. Quelle le lasciò al loro posto. Ne avrebbe avuto bisogno presto.

Sui pannelli degli strumenti che attorniavano il letto, numerose luci avevano preso a lampeggiare. Con i suoi sensi da druido, Walker sentì un brusco cambiamento nell'atmosfera della stanza: Antrax stava arrivando per controllare cos'era successo. Il druido si alzò, aiutato dalla ragazza, e scese dal tavolo. Si diresse al punto dove i fili collegati alle sue dita si raccoglievano in un tappo di metallo che a sua volta era collegato ai contenitori del liquido rosso. Sfilò il tappo dal foro e lo infilò in un'apertura identica, in uno dei pannelli sulla parete contrassegnato da vivaci simboli rossi.

Walker era in grado di leggere quei simboli. Erano scritti nella stessa lingua delle iscrizioni della mappa, la lingua del Vecchio Mondo che aveva decifrato nelle Storie dei Druidi.

Sapeva anche dove finivano i fili che si trovavano all'interno del secondo foro. Li aveva seguiti durante il viaggio fuori del suo corpo, arrivando fino alla loro sorgente.

Il sistema d'allarme centrale di Castledown.

Prima che Antrax riuscisse a impedirglielo, mandò una scarica di fuoco dei Druidi lungo le linee centrali e ausiliarie e fece scattare tutti gli allarmi nello stesso istante.

«È ora di andar via» sussurrò a se stesso, spingendo Ryer Ord Star verso la porta bloccata dall'armadietto.

Aveva pochi minuti per fare quello che doveva.

22

A bordo della *Black Moclips,* Bek Ohmsford attendeva con pazienza la liberazione. Non gli importava il modo, bastava che avvenisse presto. Non

era ancora in preda al panico, ma lo sentiva già strisciare dentro di sé. Era imprigionato in una cabina di poppa, un magazzino contenente scorte e parti di ricambio: vele-luce, tubi radianti, cristalli di diapso, forme di formaggio e barili d'acqua. Tutto era avvolto nell'ombra. La cabina non era grande, ma anche alla luce della candela appoggiata sul barile vicino a lui riusciva a distinguere a malapena la sagoma del mwellret che montava la guardia dall'altra parte della stanza. Bek era assicurato alla paratia con una iarda di catena fissata alla sua caviglia. Un tratto di corda gli legava le mani in grembo e correva fino alla catena, impedendogli di sollevare le braccia più in su del petto. Era anche imbavagliato, ma era superfluo, visto che Grianne gli aveva rubato la voce e l'aveva reso muto.

Per non lasciare nulla al caso, la sorella gli aveva tolto anche la Spada di Shannara. Al suo ritorno si aspettava di trovarlo ancora prigioniero. Pur non credendo che potesse succedergli qualcosa di favorevole, il giovane non aveva niente di meglio da fare che immaginare la propria liberazione. La situazione, però, era scoraggiante. Era prigioniero in una nave formicolante di Mwellret e di soldati della Federazione. Era privo di armi. I suoi amici erano morti o dispersi. Un eventuale soccorritore, qualunque forma intendesse assumere, avrebbe incontrato molte difficoltà a raggiungerlo, data la situazione.

La luce della luna filtrava da un oblò aperto su un lato della cabina, la sola fonte d'aria fresca. Quando le nubi passavano davanti alla faccia della luna, la luce nella cabina diminuiva e poi tornava ad aumentare, cambiando la profondità delle ombre e permettendo a Bek di scorgere il suo silenzioso carceriere. Di tanto in tanto il mwellret cambiava posizione, e un lieve fruscio della veste e della pelle del rettile rivelava la sua presenza, altrimenti pressoché invisibile. Il rettile non parlava. Aveva ordine di non rivolgergli la parola. Il ragazzo aveva udito gli ordini della sorella: potevano dargli acqua ma non cibo, nessuno doveva parlargli, avvicinarsi a lui e farlo uscire dalla cabina. Non dovevano togliergli le catene nemmeno per un istante. Dovevano lasciarlo com'era fino al suo ritorno.

Seduto sulle assi del pavimento, con le gambe ripiegate e le mani strette attorno alle ginocchia, si sistemò più comodamente contro la paratia. Volendo, poteva arrivare al bavaglio, ma da alcune sgradevoli esperienze precedenti aveva imparato a non farlo senza una buona ragione. Quando faceva qualcosa che non piaceva al suo carceriere, la punizione era inesorabile. Aveva già preso parecchi calci per essersi mosso nel modo sbagliato. Perciò sedeva senza muoversi, e rifletteva. Aveva provato a parlare, di

nascosto, per vedere se riusciva a emettere anche un debole suono, ma non c'era riuscito. La magia usata da Grianne contro di lui, qualunque essa fosse, era efficace. Non pensava che gli avesse tolto la voce per sempre, perché prima o poi intendeva parlargli, altrimenti l'avrebbe ucciso facendola finita con lui. Però sapeva che non aveva avuto bisogno che Kael Elessedil parlasse per scoprire quello che aveva nella mente. Per lui poteva essere lo stesso. Doveva sperare che volesse qualcosa di più, che il dubbio sulla sua identità lo proteggesse ancora.

Chiuse per qualche istante gli occhi. Doveva trovare il modo di andarsene. Doveva farlo prima di perdersi d'animo. Ma come fare, come fuggire?

Sentì crescere in sé la disperazione. Aveva pensato di essere al sicuro con Truls Rohk. Aveva pensato che nessuno fosse così forte o così astuto da vincere il cambiatore di forma. Ma si era sbagliato e adesso Truls Rohk era morto. Grianne aveva incaricato il caullo di occuparsene e se il caullo avesse fallito e fosse stato ucciso, lei l'avrebbe saputo. Era stata lei a crearlo, dopotutto, ed era collegata a lui. Il caullo era vivo e questo significava che Truls Rohk era morto.

Bek non aveva una vera speranza di essere salvato da qualcun altro. Con ogni probabilità, i suoi compagni erano morti, anche Walker. Era passato troppo tempo perché fossero ancora vivi e non si fossero mostrati. Nel pensare a loro sentì un grande vuoto. Anche se non erano morti, quelli rimasti in vita non avevano alcun potere contro sua sorella. Grianne era troppo forte per loro. Aveva addormentato l'intero equipaggio di Corsari, compresi Redden Alt Mer e Rue Meridian, con il canto. Si era impadronita della *Jerle Shannara* e aveva tolto loro ogni possibilità di fuga. Grianne stessa l'aveva raccontato a Bek senza alcuna emozione particolare, come se gli parlasse del tempo. L'aveva detto per fargli presente la sua impotenza, per convincerlo di non avere speranze al di fuori di lei e che perciò avrebbe fatto bene a smettere di sfidarla. Solo collaborando con lei, solo rivelando la verità su se stesso, poteva sperare di uscire da quella situazione sano e salvo. Ogni altra condotta avrebbe comportato sgradevoli conseguenze. Bek doveva riflettere su tutto ciò mentre lei era via.

E Bek lo faceva.

Non gli pareva di poter fare molto altro.

Provò di nuovo a tirare la corda che gli legava i polsi. Era un po' lenta, ma non abbastanza da liberarsi le mani. La corda era secca e ruvida e il suo sudore non permetteva una lubrificazione sufficiente. Non che la cosa avesse importanza. Anche se fosse riuscito a liberarsi della corda, rimane-

va la catena. Supponeva che il suo guardiano avesse in tasca la chiave del lucchetto, ma non poteva esserne certo. Immaginò di essersi liberato di corda e catena, di correre lungo i corridoi della nave, salire sul ponte, scavalcare la murata e buttarsi nell'acqua, per poi nuotare fino a riva. Riusciva a immaginarlo, ma tanto valeva immaginare di avere le ali.

Poteva fare affidamento soltanto su se stesso. Forse sarebbe riuscito a convincere Grianne della verità, ma cominciava a pensare che era improbabile. Lei non era pronta ad ascoltare. Non era disposta a credere che lui fosse suo fratello o che il Morgawr l'aveva ingannata. Aveva costruito la sua intera vita sulla convinzione che Walker fosse il suo nemico, che il druido avesse distrutto la sua casa e ucciso la sua famiglia. Aveva dedicato la vita a procurarsi poteri pari ai suoi e a superarlo senza alcuna remora. Aveva commesso azioni che avrebbe trovato insopportabili se avesse scoperto di essere stata ingannata. Era così profondamente compenetrata nella sua identità di Strega di Ilse da non riuscire a pensare a se stessa in altro modo.

Per un momento Bek pensò che forse troppo tardi per salvarla, che era andata troppo avanti per poter tornare indietro, che aveva commesso troppe atrocità per essere perdonata. Era possibile. Forse Bek era arrivato troppo tardi.

Gli tornò in mente la sera nelle Highlands in cui aveva visto Walker per la prima volta. Aveva esitato ad accettare l'offerta del druido di accompagnarlo in quel viaggio. Sapeva che se l'avesse fatto la sua vita non sarebbe più stata la stessa. Ma la realtà era molto più cupa di quanto si fosse immaginato. Lo faceva sentire inutile e devastato, in balia di sentimenti che si era augurato di non provare mai. Rimpianse che le cose non potessero tornare come allora. Rimpianse di non essere rimasto a casa. Avrebbe voluto che Quentin e i suoi amici fossero sani e salvi. Avrebbe voluto essere colui che aveva sempre pensato di essere, e non una persona di cui non sapeva nulla. E avrebbe voluto che quell'incubo finisse.

La serratura cigolò e la porta si aprì. Comparvero tre Mwellret, che s'infilarono in silenzio nella cabina, irriconoscibili sotto i mantelli e i cappucci, ombre uscite dalla notte. Nessuno di loro disse una parola. L'ultimo della fila chiuse la porta e vi si appoggiò con la schiena. Il secondo della fila andò a raggiungere il guardiano di Bek nelle ombre in fondo alla stanza. Il primo si portò davanti a Bek e sollevò il cappuccio rivelando la faccia da rettile. Era Cree Bega, il mwellret cui la sorella aveva affidato la sua sicurezza.

Cree Bega guardò il ragazzo senza parlare, con uno sguardo torvo e minaccioso. Bek cercò di non abbassare lo sguardo, ma gli occhi del mwellret lo spaventavano e gli toglievano le forze. Alla fine, vergognandosi delle proprie paure, guardò da un'altra parte.

Cree Bega allungò una mano dalle dita munite di artigli e sciolse il bavaglio di Bek. Gettò in terra il pezzo di tessuto e fece un passo indietro. Il giovane poté respirare in libertà per la prima volta dopo ore, ma colse anche l'odore dei Mwellret, odore di palude e di marcio, e ne rimase quasi soffocato.

«Chi sssei, ragazzo?» chiese il rettile, a bassa voce.

Parlò in tono distante, quasi distratto, come se non si aspettasse una risposta e si limitasse a parlare tra sé. La sua voce fece rabbrividire Bek. Temendo che ciò che stava per succedere non fosse quello che la sorella aveva chiesto, provò di nuovo a sfilarsi le corde dai polsi.

Ma Cree Bega colse il suo movimento e si chinò per dargli un ceffone che lo buttò a terra. Poi lo afferrò, lo rimise a sedere e gli spinse la schiena contro la parete.

«Non c'è nessssuno ssscampo per il piccolo uomo» sussurrò. «Non puoi sssfuggire a noi Mwellret!»

Bek sentì sapore di sangue in bocca e deglutì, fissando il rettile. Cree Bega s'inginocchiò lentamente, fino a portarsi all'altezza dell'interlocutore.

«Pensssi forssse che lei torni a sssalvarti? La Ssstrega di Ilssse, cosssì forte, cosssì potente, cosssì intrepida? Tttssst! Il piccolo uomo non sssignifica niente per lei. Sssi è già dimenticata della tua esssissstenza.»

Si piegò verso di lui. «I Mwellret sssono i tuoi sssoli amici, piccolo uomo. I sssoli che possssono sssalvarti.» I suoi occhi gelidi brillavano. «Credi che mi sssbagli? Mi credi sssciocco come te? Lei vuole quello che hai qui.» Toccò la tempia di Bek. «Vuole sssolo quello che può usssare contro il druido.»

Con gli occhi spenti, la faccia da rettile priva di espressione, studiò per un lungo istante il viso del ragazzo. «Ma ssse il piccolo uomo fa quello che gli chiedo, io lo lassscerò libero.»

Bek cercò di parlare, ma non ci riuscì. Cercò di muoversi, ma non poté. Era privo di voce e paralizzato, inchiodato dallo sguardo di Cree Bega e dalla magia della Strega. Si sentì afferrare dalla paura e dalla disperazione e lottò perché non gli affiorassero nello sguardo. Ma non ci riuscì.

Cree Bega si alzò e si voltò come se avesse finito con lui. Si avvicinò all'oblò, guardò il cielo notturno, poi si accostò ai due Mwellret che atten-

devano nell'ombra, contro la parete. Bek lo guardò come un uccellino con l'ala spezzata guarda un serpente affamato. Non poteva fare nulla per salvarsi. Poteva solo ascoltare, attendere e sperare.

Un mwellret uscì dall'oscurità e s'inginocchiò accanto a lui. Con deliberata lentezza, aprì un astuccio di cuoio e rivelò una serie di coltelli affilati. Non guardò Bek, non gli prestò alcuna attenzione. Posò a terra l'astuccio con i suoi minacciosi strumenti, si alzò e si allontanò.

Bek sentì che le sue viscere si torcevano e si annodavano. Avrebbe voluto gridare per chiedere aiuto, ma sapeva che era inutile. Lottò di nuovo contro le corde che gli legavano i polsi, ma neanche questa volta cedettero. Le sue possibilità di salvezza si riducevano sempre più e il suo tempo si avviava alla fine. Fino a pochi minuti prima poteva ancora credere di riuscire a fuggire, ma ora non ci sperava più.

Cree Bega tornò a fermarsi davanti a Bek, giganteggiando su di lui come una forza pronta a schiacciarlo. «Rifletti con attenzione, piccolo uomo» disse piano. «Ci sssono molti modi per farti dire le parole che nasscondi. I Mwellret li conossscono tutti. Ti faranno gridare, ssse sssaremo cossstretti a metterti alla prova. Meglio risspondere alle nossstre domande. Meglio per te. Poi potrai andar via, libero.»

Attese per qualche istante, continuando a fissare Bek. Il giovane evitò di guardarlo, cercando di vincere il terrore e imponendosi di rimanere calmo.

Con la punta dello stivale, Cree Bega gli diede una piccola spinta. «Presssto torneremo a trovarti» bisbigliò.

Senza guardarsi alle spalle, uscì dalla cabina e chiuse la porta dietro di sé.

Bek continuò a fissare un punto sul pavimento, ai margini della zona illuminata dalla candela, e cercò di prendere una decisione. Non poteva liberarsi senza aiuto. Ma pareva proprio che un eventuale aiuto non sarebbe arrivato in tempo. Avrebbe dovuto dare al mwellret quello che voleva. Ma in che modo? Non poteva parlare, neppure se l'avesse voluto. Provò di nuovo a vincere la magia di Grianne, pensando che forse non aveva provato tutti i modi. Provò e riprovò, ma fu inutile: la sua voce era scomparsa.

Che possibilità aveva? Poteva scrivere le risposte alle domande del mwellret, ma questo poteva non bastare a salvarlo. Cree Bega pareva intenzionato a mettere alla prova la sua capacità di parlare non solo con la persuasione, ma anche con il mortale assortimento di lame. Dopotutto, una conferma non faceva mai male. Perché non controllare se il ragazzo era davvero senza voce?

Per la prima volta da quando aveva lasciato la *Jerle Shannara* e si era avviato verso l'interno della penisola alla ricerca di Castledown, rimpianse di essersi separato dalla pietra di fenice. Se l'avesse tenuta per sé, se non avesse insistito perché Ahren Elessedil la prendesse, avrebbe avuto una via di fuga, anche legato com'era. Forse il Re del fiume Argento gliel'aveva data con quello scopo, forse aveva previsto la situazione e gli aveva dato la pietra perché si liberasse. L'idea di avere volontariamente rinunciato alla salvezza era troppo penosa, e allontanò subito dalla mente quel pensiero. Era ancora senza bavaglio e respirò a fondo per calmarsi, ma il cuore continuava a battere tumultuosamente. Lo sguardo gli cadde sui coltelli posati davanti a sé, poi distolse gli occhi. Aveva paura. Sentì le lacrime spuntare agli angoli degli occhi e si sforzò di trattenerle perché sapeva che le sue guardie l'avrebbero certamente notato, forse ci speravano, e l'avrebbero riferito a Cree Bega, il quale l'avrebbe giudicato ancor più debole di quanto pensasse. Poi il mwellret se ne sarebbe servito contro di lui.

Passò in rassegna tutte le sue possibilità, anche le più assurde, ma non trovò niente di valido. Avrebbe risposto alle domande di Cree Bega. Si augurava di poterlo fare scrivendo, senza prima essere torturato per controllare se fingeva. Si augurava che gli togliessero le catene e che questo gli offrisse una possibilità di fuga. Era un piano patetico, senza molte possibilità di riuscita, ma era il solo che gli fosse venuto in mente. Le sue speranze, un tempo grandi e luminose, erano ormai ridotte a brandelli sbiaditi e sfilacciati.

Non era giusto, continuava a dirsi. Non era quello che si era aspettato di trovare con quel viaggio. Erano promesse trasformate in polvere. Le lacrime gli spuntarono di nuovo, più copiose di prima, e gli corsero lungo le guance. Abbassò la testa nel tentativo di nasconderle.

In quel momento udì che la porta della cabina si apriva di nuovo: lo scatto della serratura e il cigolio dei cardini. Alzò la testa aspettandosi di vedere Cree Bega, ma non c'era nessuno. Il vano della porta era vuoto, un buco nero che si apriva sul corridoio buio.

Ma quel corridoio non era illuminato quando Cree Bega aveva lasciato la stanza? Si domandò Bek.

Per un istante, i Mwellret di guardia rimasero fermi al loro posto. Poi il rettile più vicino alla porta impugnò una corta spada che teneva nascosta sotto il mantello e si avvicinò per controllare. Si fermò sull'apertura e scrutò nel corridoio, ma non accadde nulla. Lentamente, con cautela, richiuse la porta. Nel silenzio della cabina, si udì lo scatto secco della serratura.

L'istante successivo, la candela accanto a Bek si spense e la cabina piombò nel buio, rischiarato solo dalla luce che entrava dall'oblò, ma che non permetteva di distinguere più che qualche vaga figura. Un corpo massiccio passò accanto a Bek, che sentì una folata d'aria fredda contro la pelle. Senza fare rumore, l'ombra colpì il mwellret più vicino, che finì a terra con un grugnito soffocato. Gli altri due rettili soffiarono minacciosamente, poi vennero entrambi assaliti da un corpo invisibile che li sbatté contro la parete opposta. Bek colse per un attimo il loro antagonista, una forma gigantesca, avvolta in un mantello, che si muoveva con l'agilità di un felino e che colpì prima uno e poi l'altro rettile, fino a scagliarli a terra in un mucchio confuso.

Bek fissava a occhi sbarrati la scena: non poteva essere vero.

Il primo rettile era di nuovo in piedi e si lanciava in aiuto dei compagni: per un istante la lama della sua spada brillò alla luce della luna. Si udirono un tonfo di grossi corpi che si scontravano e un grido soffocato. Qualche secondo più tardi, il rettile fece un passo indietro, barcollando, con la sua stessa spada piantata nel petto. Quando scivolò a terra morto, un attimo più tardi, la cabina cadde nel più assoluto silenzio.

«Che ti prende, ragazzo?» sussurrò qualcuno all'orecchio di Bek. «Sembra che tu abbia visto un fantasma.»

Era Truls Rohk. Bek trasalì con tanta violenza nell'udire la sua voce gutturale che per poco non soffocò. Il cambiatore di forma si materializzò al suo fianco emergendo dall'oscurità, e con la sua forma scura coprì la luce della luna. In pochi istanti tagliò la corda che legava i polsi del ragazzo. Poi, con una lima metallica, spezzò l'ultimo anello della catena assicurata alle sue caviglie e Bek si trovò libero.

Il cambiatore di forma lo aiutò a mettersi in piedi. «Non parlare» gli sussurrò. «Aspetta che siamo lontani dalla nave.»

Pochi istanti più tardi erano nel corridoio, Truls Rohk in testa. Nonostante avesse i crampi ai muscoli e le articolazioni irrigidite, Bek non riusciva a credere alla sua fortuna e si teneva così vicino a lui da sfiorarlo. Si erano allontanati di una decina di passi quando si alzò un grido d'allarme, proveniente dalla cabina. Il cambiatore di forma e il ragazzo proseguirono senza guardarsi alle spalle. Bek si aspettava che Truls Rohk salisse in coperta, ma rimase stupito nel vedere che faceva esattamente l'opposto. Si avviò infatti verso un corridoio che portava alle cabine degli ufficiali, nella parte posteriore della nave. Sopra di loro si sentivano passi pesanti mesco-

lati a grida d'allarme. Tutta la nave era sveglia e coloro che non davano ancora la caccia a Bek gliel'avrebbero data di lì a poco.

Il corridoio imboccato da Truls Rohk terminava dopo pochi passi davanti a una pesante porta di legno. Il cambiatore di forma la aprì senza esitare e spinse dentro Bek. La cabina era buia, ma alla luce lunare proveniente da due ampie finestre aperte si scorgeva una stanza arredata. Un uomo si svegliò in una cuccetta e balzò subito fuori dalle coperte, ma con un pugno Truls Rohk lo sbatté contro la paratia e l'uomo si afflosciò a terra.

«Salta dalla finestra» sussurrò il cambiatore di forma, spingendo Bek verso le finestre aperte.

Si voltò verso la porta della camera che si stava già aprendo, e una mezza dozzina di forme scure cercavano di entrare. Truls Rohk si lanciò contro di loro con tale violenza da ricacciarli tutt'e sei nel corridoio, storditi e furibondi. Alla luce lunare si scorgevano daghe e coltellacci, ma il cambiatore di forma passò come uno spettro in mezzo alle armi, afferrò la porta e la chiuse, bloccandola con la sbarra.

«Salta fuori!» gridò a Bek.

Dall'esterno, corpi pesanti si buttavano contro la porta e le spade si abbattevano sui cardini e sui pannelli. Bek salì sulla cuccetta e mise una gamba sul davanzale. Quasi subito, una forma scura, appesa a una corda, scese davanti a lui. Il giovane scorse le mostrine della Federazione, diede un calcio alla testa dell'uomo e lo fece cadere in acqua.

Dietro di lui, la porta cedette con uno schianto. Bek ebbe un istante di esitazione.

«Salta!» gli ripeté Truls Rohk.

Mentre Bek montava sulla finestra, un'altra forma appesa a una corda cercò di afferrarlo. Evitando le braccia dell'avversario, il giovane si tuffò di testa, e continuò a nuotare sott'acqua finché i polmoni non minacciarono di scoppiargli. Quando riaffiorò, non vide nessuno. Dalla *Black Moclips* continuavano a giungere i rumori della battaglia, stridenti e disperati. Bek attese un istante che Truls Rohk lo seguisse in acqua, ma quando vide che dalla nave venivano calate alcune scialuppe piene di Mwellret, riprese a nuotare. Era un buon nuotatore e non aveva armi o bagagli ad appesantirlo. Nuotò verso la riva con lente bracciate e vi arrivò prima che le scialuppe toccassero l'acqua per inseguirlo.

Uscì dall'acqua senza fare rumore, si nascose dietro gli alberi e guardò in direzione del lago. Illuminate dalla luna, le tozze scialuppe venivano verso di lui. Studiò la sagoma scura della *Black Moclips* per scoprire qual-

che traccia di Truls Rohk, ma non lo vide. Il clamore che giungeva dalla nave si era ridotto a un mormorio confuso. Non sapendo che cosa fare, Bek attese che le barche si avvicinassero. Era libero, ma non sapeva dove andare. Aveva perso la magia e le armi, perciò non poteva fermarsi a combattere. Se però fosse fuggito, i Mwellret avrebbero facilmente trovato le sue tracce. Gli occorreva l'aiuto del cambiatore di forma.

Alla fine non poté più aspettare. Le barche erano quasi arrivate a riva. Scivolò in silenzio tra gli alberi. Gli inseguitori non sarebbero riusciti a seguire la sua pista fino al mattino, perciò aveva tutta la notte per allontanarsi. All'alba poteva essere già lontano.

Ma dove andare?

Si sentì prendere di nuovo dalla disperazione e per qualche istante rimase fermo a fissare l'oscurità. Era libero, ma che farsene della libertà? Andare in cerca dei compagni, augurandosi che qualcuno fosse ancora vivo? Cercare Walker per avvertirlo di Grianne? Ma aveva il tempo di fare qualcosa, oltre a tentare di sopravvivere?

«Cosa fai?» gli chiese Truls Rohk, materializzandosi accanto a lui. Il suo mantello era bagnato e l'acqua formava già una piccola pozzanghera ai suoi piedi. «Se resti ancora qui, ti troveranno subito!»

Prese per un braccio lo stupefatto Bek e lo portò in mezzo agli alberi. «Pensavi che non venissi? Via, un po' di fiducia, ragazzo. I gatti non sono i soli ad avere sette vite.» Il suo mantello aveva nuovi squarci e grosse macchie di sangue. Dentro il cappuccio, i suoi occhi scintillavano. «Ma ora basta. Andiamo a cercare tua sorella. Le riunioni di famiglia sono sempre belle a vedersi, ma questa dovrebbe essere la migliore di tutte.» Rise. Una risata minacciosa, sgradevole. «Tu cerchi di salvarla e io di ammazzarla, d'accordo?»

Poi, afferrandogli il braccio con la sua stretta d'acciaio, trascinò Bek Ohmsford nella notte.

23

Rue Meridian continuava a guardare la *Black Moclips* dall'ombra della riva assieme a Hunter Predd e cercava di decidere cosa fare, quando dalla nave si levò una cacofonia di urla e un clangore di lame metalliche. Avvenne così in fretta che di primo acchito non si riuscì a capire l'origine di quei rumori. Scambiandosi un'occhiata con il Cavaliere del Wing Hove, si

spostò di qualche passo lungo la riva, come per determinare meglio l'origine del clamore.

Quasi a contrastare quell'intenzione, la luna scivolò dietro un vasto banco di nubi, tuffando nell'oscurità la nave e l'intera baia.

«Che succede?» chiese, disorientata.

Si fermò nell'udire rumore di legno che andava in frantumi e di cerniere di metallo scardinate. Suoni inconfondibili, pensò, lanciando un'altra occhiata a Hunter Predd. Poi udì un tonfo: qualcuno si era tuffato nel lago. Subito dopo, si udì un secondo tonfo, seguito dal rumore di qualcuno che si dibatteva nelle acque della baia. Il suo primo pensiero, netto e immediato, fu che qualcuno stava cercando di scappare. E che poteva essere un membro dell'equipaggio della *Jerle Shannara.*

Corse lungo la riva, cercando di seguire i rumori provenienti dalla nave. Ma a bordo la lotta continuava senza interruzioni e il clangore delle spade e le grida dei feriti coprivano tutto il resto.

Alla fine si fermò, s'inginocchiò al riparo di una sporgenza rocciosa e tese di nuovo l'orecchio. Udiva dei movimenti nell'acqua, come se ci fosse qualcuno che nuotava, ma non riusciva a vedere dov'era. La lotta a bordo della *Black Moclips* era terminata per essere sostituita da brontolii collerici e dal rumore di pesanti stivali. Per qualche istante riapparve la luna, e mostrò il ponte della nave e varie figure massicce, avvolte nel mantello, che correvano dappertutto. In pochi istanti calarono nell'acqua alcune scialuppe e vi si ammassarono.

"Mwellret a caccia di qualcuno" pensò Little Red. Ma di chi?

La luna scomparve di nuovo dietro le nubi e le scialuppe svanirono nel buio. Remando con decisione, i Mwellret raggiunsero in fretta la riva, saltarono a terra e scomparvero nella giungla. A bordo della *Black Moclips* i suoni si ridussero a qualche gemito isolato e a borbottii che finirono per spegnersi a loro volta.

Hunter Predd si accostò a Rue Meridian e commentò: «Qualcuno è riuscito a sfuggirgli».

Lei annuì, continuando ad ascoltare, a osservare e a pensare al possibile significato dell'accaduto. Una buona occasione, pensò. Ma come approfittarne?

«Quanti erano, sulle scialuppe?» chiese.

«Almeno una quindicina. Mwellret.»

«Tutti, ci scommetterei. Tutti quelli che c'erano.» Rivide i morti a bordo della *Jerle Shannara,* sparsi sul ponte in compagnia di Furl Hawken, in

mezzo ai danni della tempesta. Allontanò da sé la visione ed eseguì alcuni calcoli. La *Black Moclips* portava un equipaggio di trentacinque persone, tra marinai e combattenti. Tolti i Mwellret e i due soldati della Federazione morti sulla *Jerle Shannara,* rimanevano dodici o tredici marinai.

Hunter Predd le toccò il gomito. «A che pensi?»

Lei lo fissò. «Devo salire a bordo.»

Lui scosse subito la testa. «Troppo pericoloso.»

«Lo so. Ma dobbiamo controllare se altri nostri compagni sono prigionieri. Non avremo un'occasione migliore.»

Hunter Predd la guardò dubbioso. «Non sei ancora guarita, Little Red. Se dovessi combattere, ti troveresti nei guai.»

«Guai del tipo che non mi piace sentirmi rinfacciare, lo so.» Guardò in direzione della nave volante, una forma scura sospesa sull'acqua. «Voglio solo dare un'occhiata.»

Il Cavaliere seguì il suo sguardo, ma non rispose. Curvò la schiena e studiò l'oscurità con una concentrazione che la sorprese.

«Come pensi di arrivarci?» le chiese infine.

«A nuoto.»

Lui annuì. «Come sospettavo. Naturalmente, ora che qualcuno è fuggito lanciandosi fuoribordo e i rettili sono usciti sulle scialuppe per dargli la caccia, non penso che i marinai rimasti sulla nave perdano tempo a tenere l'occhio le acque del lago.» Tornò a guardarla. «Non credi?»

Lo disse senza sarcasmo, ma l'osservazione era giusta. C'era di sicuro qualcuno di guardia, che teneva d'occhio le acque alla ricerca di movimenti sospetti. Rue Meridian poteva nuotare sott'acqua, ma il tratto era lungo e non era abbastanza in forze per compiere quel tentativo. NÉ poteva sperare che la luna rimanesse sempre dietro le nuvole. Se la luna fosse uscita nel momento sbagliato, lei sarebbe stata visibile come in pieno giorno.

«Invece» proseguì con calma il Cavaliere «non si aspettano certo che qualcuno scenda dal cielo.»

Lei lo fissò a occhi sgranati. «Con Ossidiana? Puoi farlo? Mi puoi calare sull'alberatura?»

Il Cavaliere si strinse nelle spalle. «Sarebbe comunque troppo pericoloso. Cosa pensi di poter fare?»

«Guardarmi attorno, controllare se a bordo c'è qualcuno dei nostri.» Il Cavaliere la guardò con aria d'accusa e lei si sforzò di sorridere. «Perché, non mi credi?»

«Credo che tu mi dica quello che, secondo te, voglio sentirti dire. Ma so leggere le espressioni della faccia e nella tua vedo qualcosa di più di quello che dici.» Inclinò la testa di lato. «Comunque sia, verrò sulla nave con te.»

«No.»

Lui rise piano. «No? Approvo il tuo spirito, ma non il tuo buonsenso. Non puoi arrivare sulla nave senza di me, e io non ti porto se non scendo anch'io. Perciò non discutiamone più, Little Red. Hai bisogno di qualcuno che ti protegga le spalle, e se le cose si mettessero male, voglio poter dire a tuo fratello che ho fatto il possibile per proteggerti.»

Lei gli rivolse un'occhiata carica d'irritazione. «Non mi piace che tu riesca a leggermi così bene nei pensieri.»

Il Cavaliere annuì. «Be', può darsi che mi aiuti a salvarti la vita, una volta o l'altra. Non si può mai dire.»

«Portami su quella nave e riportami via tutta intera» gli disse. «Mi basta questo.»

Attesero a lungo, per dare alla nave e all'equipaggio il tempo di tranquillizzarsi e di riprendere la routine e per controllare se i Mwellret ritornavano. Rue Meridian era convinta che sarebbero rimasti a terra per tutta la notte, a caccia dei fuggitivi ma, non potendo vedere bene nel buio, avrebbero atteso l'alba. Si chiedeva dove fosse la Strega di Ilse: non ne aveva visto traccia, non aveva avuto alcuna indicazione della sua presenza. Se non era a bordo della nave, forse era nell'entroterra, alla ricerca della magia che aveva portato tutti quanti a Castledown. Chi possedeva quella magia, ora? Walker l'aveva già trovata e recuperata? E corrispondeva alle sue aspettative? Non c'era modo di saperlo senza interrogare un membro della squadra che era sbarcata, e questa era un'altra buona ragione per scoprire se qualcuno di loro era stato catturato dalla Strega e dai suoi rettili.

«Faremmo meglio ad andare, se vogliamo salire sulla nave» disse infine Hunter Predd.

Si tolse il mantello e controllò i vestiti e le armi e intanto spiegò a Rue Meridian che Ossidiana, come tutti i Roc, era stato addestrato a calare il suo cavaliere mediante una scala di corda per effettuare i salvataggi. Avrebbero fatto volare il Roc fino alla nave e si sarebbero calati su uno degli alberi servendosi della scaletta. Poi, una volta pronti a lasciare la nave, Ossidiana sarebbe tornato a prenderli.

«Questo è il segnale» spiegò Hunter Predd, mostrando un piccolo oggetto d'argento. «Un fischietto che solo i Roc possono udire, non gli esseri

umani. Poi ci occorreranno segretezza e silenzio, Little Red.» Infine brontolò: «E fortuna, naturalmente. Soprattutto quella».

Quando furono pronti, il Cavaliere si servì del fischietto per chiamare il Roc. Ossidiana scese dalla cima del colle per appollaiarsi su alcune rocce sopra di loro. Era ormai buio, la luna e parte delle stelle erano di nuovo scomparse dietro una fitta cortina di nubi. Dovevano fare in fretta se volevano raggiungere la *Black Moclips* prima che le nubi si riaprissero.

Quella mattina, prima di partire, Rue Meridian si era raccolta i lunghi capelli rossi in una grossa treccia e li aveva legati con una funicella dal colore vivace. Controllò che la funicella fosse ben annodata, poi passò in rassegna i coltelli che teneva alla cintura e negli stivali e montò in sella a Ossidiana. Hunter Predd sedette davanti a lei, mormorò qualche parola al Roc e il grande uccello si levò in volo. Si innalzarono nell'oscurità finché la sagoma scura della nave non si confuse con le acque nere del lago. Rue Meridian cercava ancora di individuarla sullo sfondo quando Hunter Predd le fece segno che erano arrivati. Lentamente, una mano dopo l'altra, un piede dopo l'altro, si calarono dalle selle lungo la scaletta di corda che penzolava nel buio. Da quell'altezza l'intero mondo sembrava un pozzo scuro fino a dove si scorgeva la linea più chiara dell'orizzonte. Mentre si calava lungo la scaletta, Little Red si sentiva il cuore in gola e lo stomaco stretto in una morsa. Non vedeva nulla, neppure Hunter Predd che la precedeva nella discesa. La scaletta ondeggiava e lei non riusciva a capire se Ossidiana si muoveva o stava fermo. I Roc erano capaci di rimanere fermi nell'aria? Avrebbe dato qualsiasi cosa per scorgere un oggetto solido, ma non c'era nulla da vedere.

Sotto di lei, tutto taceva, persino il Cavaliere del Wing Hove non faceva alcun fruscio durante la discesa. Tese l'orecchio al rumore che lei stessa faceva, ma il silenzio servì solo ad accrescere il suo senso di isolamento e di impotenza.

Provò una stretta di panico quando la scaletta terminò e lei non trovò Hunter Predd. Poi una mano guantata la afferrò per lo stivale e la fece scendere su uno degli alberi della *Black Moclips.* Si aggrappò ai pennoni e lasciò la scaletta, che sparì dopo un istante, assieme a Ossidiana.

Stretta al sartiame della nave, con Hunter Predd così vicino da poter sentire il suo respiro, impiegò qualche istante per orientarsi. Quando i suoi occhi si furono abituati all'oscurità, vide che erano sulla cima dell'albero di poppa e che dondolavano lentamente con il movimento della nave. Non potevano rimanere lassù: non appena le nuvole si fossero aperte e fosse

riapparsa la luna, le sentinelle avrebbero visto nettamente le loro figure, stagliate sullo sfondo della notte.

Tirò per un braccio Hunter Predd e gli indicò il ponte sotto di loro, mostrandogli quello che dovevano fare. Pian piano, tenendosi a ridosso dell'albero per non essere vista, trovò il primo piolo metallico che serviva da scala, poi iniziò la discesa. Impiegò un'enorme quantità di tempo e di energia, ben più di quanta ne avrebbe impiegata se fosse stata del tutto guarita. La ferita le doleva, sia per lo sforzo fisico sia per la concentrazione mentale. Alzò gli occhi e vide Hunter Predd subito sopra di lei, che scendeva senza fatica e senza fare rumore. Era in condizioni migliori di lei per quel tipo di scalate.

Quando arrivò abbastanza vicino al ponte e poté scorgere chi stava di guardia, si fermò. Vide una guardia a poppa e una prua, e dalla loro sagoma le parvero soldati della Federazione. Nella garitta del pilota non c'era nessuno, ma sul ponte c'era un terzo soldato che camminava avanti e indietro tra gli alberi e le murate, come un'ombra inquieta e senza pace. Per un attimo, Rue Meridian scorse il suo viso magro e affilato, illuminato dalla luce delle stelle, e con stupore lo riconobbe. Alzò lo sguardo verso Hunter Predd e gli fece segno di non muoversi.

Scese ancora di un paio di pioli e si lasciò cadere sul ponte, nascondendosi all'ombra di una rastrelliera piena di armi. Nessuna delle guardie si era girata dalla sua parte. La donna osservò ancora per qualche istante l'uomo che sorvegliava il ponte, aspettò che le passasse accanto e le voltasse la schiena, poi si raddrizzò e si diresse verso di lui. L'aveva quasi raggiunto quando l'uomo avvertì la sua presenza e si voltò.

Ma ormai lei gli puntava un coltello alla gola ed erano faccia a faccia.

«Lieta di vederti, Donell Brae» gli disse a bassa voce, afferrandolo per il braccio. «Niente rumori forti, per favore. Niente movimenti bruschi.»

Sul volto dell'uomo, abbronzato dal sole e segnato dalle intemperie, si disegnò un sorriso ironico. «Gliel'avevo detto che era una cattiva idea lasciarti sulla tua nave, prigioniera o no.»

«Hanno fatto male a non ascoltarti. Perciò, ascolta me, adesso. La *Jerle Shannara* è di nuovo mia e di Big Red. Ma abbiamo perso Hawk e qualcuno dovrà pagare per questo. Quella donna è a bordo?»

L'uomo batté gli occhi. «La Strega? È sbarcata per cercare il druido.» I suoi familiari occhi azzurri si posarono su di lei e parvero valutare le sue intenzioni. «Stai lontana da lei, Little Red. È veleno puro.»

Lei gli diede un colpetto con la punta del coltello, suscitando una sua smorfia. «Non ha mai saputo cos'è il veleno vero» commentò. «Chi altri è bordo? C'è Aden Kett al comando?»

Donell Brae annuì.

«Scelta idiota, tutt'e due.»

«Non sempre si può scegliere, Little Red.»

«Vero, ma adesso puoi. Fa' come ti dico e ne uscirai vivo.» Lo punzecchiò di nuovo con la punta del coltello, costringendolo ad allungare ancora di più il collo. «Mi sei sempre stato simpatico, Donell. Mi dispiacerebbe se la nostra amicizia dovesse finire male.»

L'uomo deglutì. «Cosa vuoi?»

«Chi c'è sulla nave, oltre a te?»

«Se non sposti quel coltello, finirò per tagliarmi la gola mentre parlo.»

Lei abbassò la lama, puntandogliela contro il petto. «Tieni le mani contro i fianchi. Hai qualche arma?»

L'uomo si rilassò e scosse la testa. «Mai piaciute. Sono un pilota, non un soldato. Quel lavoro è per altri.» Era uno dei migliori piloti della Federazione che avesse conosciuto. Avevano compiuto molte missioni insieme, sul Prekkendor. Era arrivato al fronte con Aden Kett, due giovani soldati semplici, adesso lui era un pilota e Kett comandante di nave. Quando Rue Meridian era tornata alla costa con il fratello, l'equipaggio era stato assegnato alla Flying Mourn, ma il comando della Federazione doveva averli riportati sulla *Black Moclips* per quel viaggio, come premio per il loro stato di servizio. Una buona scelta. Gli uomini di Aden Kett erano i migliori della Federazione.

La donna guidò Donell Brae fino all'albero, dov'era in attesa Hunter Predd. Il Cavaliere era sceso sul ponte per trovare un nascondiglio migliore e proteggerle le spalle. Mentre andavano da lui, le altre due sentinelle parvero non notare nulla.

«Allora, chi c'è a bordo?» ripeté al pilota.

Lui guardò fisso davanti a sé. «Io, il comandante e undici altri. Tredici in tutto. Siamo partiti in quindici, ma due sono rimasti sulla *Jerle Shannara.* Morti, vero?»

Lei non gli rispose. «Ci sono Mwellret in giro?»

L'uomo scosse la testa. «Tutti a riva, a dare la caccia al ragazzo e a chi l'ha liberato.»

Rue Meridian sentì un brivido. Guardò la forma scura di Hunter Predd, che era abbastanza vicino per udirli. «Andiamo a scambiare due parole

con Aden Kett, Donell. Le regole sono sempre le stesse. Fa' il bravo e non sfidarmi.»

L'uomo voltò verso di lei la faccia abbronzata. «Non sono stupido, Little Red. Ho visto cosa sai fare con quei coltelli.»

«Bene. Tieni in mente quella visione. Dov'è il comandante?»

Scesero lungo la scaletta che portava al ponte inferiore. La camera del comandante era a poppa, in fondo a un breve corridoio. Arrivarono in silenzio fino alla porta e si fermarono. Rue Meridian fece segno a Donell di parlare.

«Comandante?» chiamò il pilota, rivolto alla porta.

«Entra» gli rispose subito Kett.

Il pilota aprì il battente e tutt'e due entrarono in un lampo. Little Red chiuse con un calcio la porta dietro di sé, e stringendo per un braccio Donell Brae, con l'altra mano tenne il coltello contro il palmo, pronta a lanciarlo.

La cabina era illuminata da due candele. Aden Kett era solo, sedeva sulla cuccetta e scriveva il giornale di bordo, con varie carte nautiche aperte davanti a sé. Quando alzò la testa, Rue Meridian vide che aveva grossi lividi sulla faccia e la testa fasciata. L'uomo la guardò senza mostrare sorpresa.

Posò la penna e spostò le mappe. «Little Red.» Guardò Donell Brae. «È un periodo in cui le cose vanno di male in peggio, non trovi?»

«Cerchi di capire dove sei finito?» gli chiese Rue Meridian, indicando le carte nautiche.

Kett scosse la testa. «Cerco di studiare la rotta verso casa, e mi auguro di poterla percorrere presto.» Poi si strinse nelle spalle. «Lasciami sognare.»

«Posso fidarmi che non chiamerai aiuto mentre parliamo?» chiese la donna, muovendo il coltello in modo che il comandante potesse vederlo.

Lui annuì con aria stanca. «E chi posso chiamare? Chi vuoi che venga? I rettili e la Strega sono sbarcati e io e il mio equipaggio siamo di nuovo lasciati all'oscuro. Siamo stufi di questo stato di cose.»

«Le cose non vanno per niente bene, eh?» Spinse avanti Donell, ma non si staccò dalla porta, per poter fuggire all'occorrenza. «Penso che tu rimpianga i vecchi tempi, per brutti che fossero.»

Il comandante sorrise. Un briciolo di vita ritornò sulla sua faccia malconcia. «Le cose erano meno complicate.»

«Almeno per te. Che ti è successo alla faccia?»

«Qualcuno è venuto a bordo per salvare il ragazzo che tenevamo prigioniero. Sono entrati nella mia cabina. Io mi sono alzato dalla cuccetta giusto in tempo perché mi ci risbattessero dentro. Neanche tu mi sembri molto in forma.»

Rue Meridian gli restituì il sorriso. «Sono in convalescenza. Lenta ma progressiva. Non scambiarla per una debolezza di cui approfittare, Aden. Coi coltelli sei ancora peggio di Donell.» S'interruppe un istante, perché l'avvertimento gli penetrasse bene nella testa. «Parlami di quel ragazzo.»

Aden Kett si strinse nelle spalle. «Non so niente di lui. Un ragazzo. La Strega di Ilse l'ha portato qui e ci ha detto di tenerlo prigioniero finché non fosse tornata a prenderlo. Era stato affidato ai rettili, perciò se è scappato il problema è loro.»

«Descrivimelo. Piccolo? Capelli neri? Occhi molto azzurri? Non un elfo, vero? Sai il suo nome?»

L'altro scosse la testa. «Non parlava. Non poteva, penso. Ma è lui, dalla descrizione. Chi è?»

Lei non rispose. Doveva essere Bek. Ma perché non poteva parlare? E chi era riuscito a salire a bordo prima di lei e a liberarlo?

«Altri prigionieri?»

«Nessuno, che io sappia. O che m'importi.» Il comandante della Federazione allontanò le mappe e fece per alzarsi, assicurandosi di non fare nulla che la allarmasse. Poi si mise in piedi e stiracchiò le braccia, lentamente. «Questa notte non dormirò, a quanto vedo. Cosa vuoi, Little Red?»

Lei decise di correre il rischio. «La tua nave. In prestito.»

Il comandante rizzò la schiena, si passò una mano nei capelli neri e incrociò le braccia sul petto. Guardò con attenzione Little Red. «In prestito?»

«Ci siamo ripresi la *Jerle Shannara*, Aden. Io e Big Red. Ma abbiamo perso Furl Hawken nella lotta, e qualcuno deve pagare. L'ho già detto a Donell. La Strega ci ha imprigionati e io intendo fare la stessa cosa con lei. Se potessi, la ucciderei. Ma lasciarla intrappolata qui con i suoi rettili funzionerà altrettanto bene.»

Il comandante annuì lentamente. «E vuoi che ti aiuti?»

«Voglio che ti tenga fuori dei piedi.» S'interruppe per riflettere. «Va bene. Voglio che mi aiuti. Potrebbe non essere una cattiva idea, visto cosa finirebbe per costarvi questo viaggio, se non lo faceste. Ma anche se non mi aiuti, voglio la tua parola che ti terrai fuori dei piedi. In qualsiasi caso, ho già il controllo della *Black Moclips.*»

Aden Kett lanciò un'occhiata a Donell Brae, che si strinse nelle spalle e disse: «Io ho visto solo un altro uomo».

Lei rise. «Non penserai che sia venuta a bordo con un solo uomo ad aiutarmi, vero? Sarebbe una follia!»

«Il tipo di follia che preferisci» commentò Kett. «Tu ami rischiare, Little Red.» Le rivolse un'occhiata penetrante, ma lei resse il suo sguardo. «Comunque» continuò «non intendo darti la *Black Moclips* solo perché me lo chiedi.»

«In prestito» gli ricordò lei. «La chiedo in prestito per il tempo sufficiente a trovare i miei amici e andare alla costa. Poi potrai riavere la tua nave e non succederà niente a nessuno.»

«La Strega potrebbe non essere d'accordo.»

«La Strega potrebbe non venire mai a saperlo.»

Il comandante brontolò. «Non ci scommetterei la vita. E ci sarebbe proprio la vita, come posta.»

«Dille che non hai avuto scelta. Oppure lasciala a terra e torna a casa. Questa lotta non ha niente a che vedere con la Federazione. È una faccenda tra la Strega e il druido, per una cosa che non ci riguarda. A me e a Big Red interessa solo l'oro.»

Il comandante le lesse la bugia negli occhi o la udì nella voce, e lei capì che non le aveva creduto. «Il guaio è che noi siamo diversi, Little Red» continuò l'ufficiale. «Tu non sei un soldato, sei un mercenario. Io sono un ufficiale di carriera. Io devo obbedire agli ordini che ricevo, non cambiarli a seconda del mio stato d'animo. E non posso cambiare schieramento nel bel mezzo di una battaglia. Lo chiamerebbero tradimento.»

Lei continuò a fissarlo, mentre le parole rimanevano sospese nel silenzio, poi vide che il comandante lanciava una veloce occhiata al punto dove teneva le armi, appese a un piolo della parete. «Se guardi ancora da quella parte» gli disse subito «ti ammazzo prima che tu abbia il tempo di pentirtene.»

Sentì che Donell Brae s'irrigidiva e subito gli strinse il braccio con più forza. «Non farlo» lo avvertì.

Dal corridoio giunse un rumore di passi pesanti. Comandante e pilota si scambiarono un'occhiata piena di significati inconfondibili. «Comandante?» chiese una voce profonda.

Donell Brae si voltò di scatto per afferrare Rue Meridian, ma lei era già in movimento: allontanò il braccio alzato dell'uomo e lo colpì alla tempia con l'impugnatura del coltello. Mentre l'uomo cadeva a terra, lo scavalcò e

si gettò su Aden Kett che cercava di prendere le armi. Lo sbatté contro la paratia e lo colpì facendolo finire a terra. Con ira, gli si mise a cavalcioni e gli premette il coltello con tale forza contro la gola da cavarne una goccia di sangue.

«Comandante!» L'uomo bussò di nuovo.

«La sola ragione per cui non ti uccido qui e subito è che sei una persona decente e un buon ufficiale, Aden.» La sua faccia era così vicina a quella dell'uomo che vide il terrore negli occhi scuri. «Adesso, rispondigli.»

Kett, inchiodato a terra e boccheggiante, deglutì. «Che c'è?» chiese, rivolto all'uomo alla porta.

«I rettili stanno tornando, comandante. Una scialuppa, partita adesso dalla riva. Avevi detto di informarti.»

Con la mano libera, Rue Meridian tappò la bocca di Kett e rifletté. Stava perdendo il controllo della situazione e doveva recuperarlo subito. Prima Aden Kett e Donell Brae che cercavano di attaccarla, e adesso i Mwellret che tornavano alla nave in anticipo. Lei non aveva previsto che le due cose potessero succedere in contemporanea, e l'errore di calcolo minacciava di travolgerla. Se non si fosse mossa in tutta fretta, i suoi piani sarebbero andati incontro a un fallimento. Cercare di impadronirsi, da sola, di un'intera nave completa di equipaggio era una follia, ma era il suo piano. Era iniziato sotto forma di una possibilità, un obiettivo così enorme da essere quasi impossibile, ma era ancora alla sua portata.

Allontanò la mano dalla bocca di Kett. «Digli di aspettare un momento» gli sussurrò.

L'uomo glielo disse. Quando ebbe finito di parlare, Rue Meridian lo girò su se stesso, gli piantò il ginocchio nelle reni, gli appoggiò il pugnale tra le scapole e gli tirò le mani dietro la schiena. Con una corda di cuoio che portava alla cintura, gli legò i polsi. Poi si alzò, impugnò di nuovo il coltello e fece alzare in piedi Kett.

«Digli di entrare» sussurrò.

Il comandante fece come gli veniva detto e la sentinella aprì la porta ed entrò. S'immobilizzò stupefatto nel vedere Little Red con il coltello alla gola del suo comandante e il pilota a terra, svenuto.

«Non una parola» ordinò lei all'uomo, facendo un gesto inconfondibile con il coltello. Attese che l'altro le rivolgesse un cenno affermativo, poi indicò Donell Brae. «Sollevalo, presto!»

L'uomo s'inginocchio, sollevò il corpo esanime del pilota e se lo mise su una spalla, poi si alzò. «Adesso portalo nella zona delle cuccette» gli ordi-

nò. «Io sono dietro di te. Al primo rumore, alla prima mossa sbagliata, il tuo comandante e il tuo pilota sono morti, e forse anche tu. Diglielo tu, Aden.»

Aden Kett brontolò, nel sentire la punta del coltello che gli entrava nelle carni. «Fa' come ti dice.»

Uscirono dalla cabina e si avviarono lungo il corridoio scarsamente illuminato, prima il marinaio che portava Donell Brae, poi Rue Meridian con Aden Kett. In silenzio, attraversarono la nave in direzione delle cuccette, situate a prua. Quando arrivarono alla porta, Rue Meridian li fece fermare, girò Aden Kett verso di sé in modo che potesse vederla bene in faccia. «Dentro, Aden» gli ordinò. «Stattene tranquillo finché non verrò io a liberarti. Chiuderò la porta e mi aspetto che resti chiusa. Se sento qualche rumore che non mi piace, do fuoco alla nave e la lascio bruciare con te e il tuo equipaggio dentro.» Lo fissò negli occhi. «Non mettermi alla prova.»

Kett annuì, e la collera gli faceva brillare gli occhi. «Stai facendo un errore, Little Red. La Strega di Ilse è molto più pericolosa di quello che pensi.»

«Dentro.»

Aprì la porta, li cacciò dentro, chiuse e mise la sbarra. Perse ancora qualche istante a piantare il coltello al di sopra della sbarra, in modo che non potessero alzarla dall'interno. Gli oblò che si aprivano nello scafo per il ricambio dell'aria non erano abbastanza larghi per lasciar passare un uomo. Almeno per il momento, il comandante e l'equipaggio della *Black Moclips* erano suoi prigionieri.

Salì la scaletta che portava al ponte, vide che l'altra sentinella era a poppa e si avviò in quella direzione. Sapeva che era troppo lontana e che non avrebbe potuto raggiungerla prima di essere vista, ma andò lo stesso. Non aveva tempo per i sotterfugi. Doveva sperare che fosse l'ultimo uomo ancora libero. Con la coda dell'occhio, vide la scialuppa che si avvicinava e le sagome massicce dei Mwellret; presto sarebbero arrivati. Mentre correva, sentiva il dolore delle ferite che si erano riaperte, ma non vi badò e accelerò il passo.

L'uomo si voltò nel sentire i suoi passi e alzò le armi. E lei era troppo lenta e distante!

Poi, bruscamente, la sentinella cadde a terra. Da dietro l'albero maestro uscì Hunter Predd, con la fionda in mano.

«Taglia i cavi delle ancore!» gli gridò lei, mentre cambiava direzione e correva alla garitta del pilota.

Sentì grida rabbiose giungere dalla scialuppa. Raggiunse la garitta e balzò ai comandi, ricavando energia dall'unica vela-luce già alzata per tenere in aria la *Black Moclips* e aprì tutte le valvole. La nave volante sobbalzò per il brusco sbalzo di energia. Rue Meridian vide che Hunter Predd aveva tagliato il cavo dell'ancora di poppa e che correva a tagliare quello di prua.

"Presto!" pensò.

La spada del Cavaliere del Wing Hove si alzò e si abbassò due volte. Pian piano, ponderosamente, la *Black Moclips* si levò nell'aria, trascinandosi dietro i pezzi dei cavi d'ancoraggio, mentre frecce e giavellotti colpivano lo scafo come grandine. La scialuppa e i suoi Mwellret, impotenti e furiosi, si allontanarono sotto la nave e scomparvero nell'oscurità.

Rue Meridian chiuse le valvole di Parse e ridusse il prelievo di luce ambientale. La nave era una sua vecchia amica e rispondeva bene ai comandi. Ma manovrarla da sola era un compito difficile e incerto. Senza aiuto, non poteva pilotare a lungo una nave di quelle dimensioni. E aveva bisogno d'aiuto anche per tenere a bada la dozzina di soldati della Federazione che aveva chiuso nelle cuccette. Si rendeva perfettamente conto che presto Aden Kett e i suoi uomini avrebbero trovato la maniera di uscire.

Rallentò la velocità della nave e virò verso l'interno, in direzione di Castledown, dove la Strega di Ilse dava la caccia a Walker, Bek fuggiva per salvarsi la vita e i superstiti del gruppo della *Jerle Shannara* attendevano soccorsi.

Soccorsi che forse solo lei era in grado di portare.

Vide avvicinarsi Hunter Predd con un'espressione interrogativa nello sguardo e scosse la testa.

Avrebbe voluto dargli una risposta migliore e sapeva che presto avrebbe dovuto trovarne qualcuna.

24

Quentin Leah era così concentrato ad ascoltare che trasalì quando Kreshen gli toccò un braccio per avvertirlo.

«Ard sta arrivando» gli sussurrò.

Distrutta dal fatto che la mente di Ard Patrinell era ancora viva all'interno del wronk, ne parlava come di un uomo, come se la parte umana fosse la più importante. Il resto del mostro poteva essere meccanico - piastre, fi-

li, parti di macchine, metallo freddo e insensibile - ma non la mente la quale, benché intrappolata, era ancora intatta e pensava i pensieri di Ard Patrinell, si serviva delle capacità di Ard Patrinell e dava la caccia a lei e Quentin, con una decisione spietata e implacabile.

Messo sull'avviso, Quentin si sforzò di prestare orecchio ai rumori, ma non udì nulla. Per quanto si sforzasse, i suoni erano ancora troppo deboli.

Alla luce incerta del tramonto, si voltò verso la donna. Il suo viso ovale, da folletto, era sudato e i corti capelli castani erano pieni di fili d'erba. Aveva i vestiti strappati, sporchi e insanguinati, sporche di sangue anche le braccia e le gambe. Aveva l'aspetto di un animale in fuga, una creatura schiacciata da qualcosa di inevitabile come la discesa della notte.

Doveva essere così anche lui, pensò Quentin. Non aveva bisogno di guardarsi allo specchio per saperlo. Erano proprio una bella coppia, in fuga da un destino che nessuno dei due poteva evitare, ma che entrambi erano costretti ad affrontare.

Avevano continuato a fuggire per tutto il giorno, correndo fin da quando, al sorgere del sole, erano giunti alla conclusione di dover uccidere il wronk. Erano fuggiti nelle foreste che circondavano le rovine di Castledown, giocando come il gatto con il topo, e sempre cercando un modo per mettere fine al mostro. Era una caccia fatta di avanzate e ritirate, di trucchi e sotterfugi, di abilità e fortuna in parti uguali. Il wronk era un avversario terrificante, reso ancor più pericoloso dal fatto che era guidato dalla mente di Ard Patrinell. A volte li inseguiva, come un cacciatore che cercasse di stancarli grazie alla sua forza e alla sua resistenza. A volte girava loro attorno, per poi appostarsi, come un predatore pronto a balzare sulla vittima. A volte si fermava e aspettava che anch'essi si fermassero, si chiedessero se erano riusciti a far perdere le loro tracce, poi ricompariva da una direzione inattesa, veloce e improvviso, e cercava di coglierli con la guardia abbassata. Varie volte era quasi riuscito a raggiungerli, ma ogni volta erano stati salvati dalla loro esperienza e da un pizzico di fortuna.

Ben più di un pizzico, rifletteva Quentin, e dovevano ringraziare più la fortuna che l'abilità, se erano ancora vivi.

La ricerca di una trappola per wronk aveva richiesto più tempo del previsto. All'inizio pensavano che i Rindge ne avessero scavate molte, per proteggersi dai mostri di Antrax. Quella mattina Quentin e Kreshen avevano cercato le più vicine all'abitato, e si erano avviati verso il villaggio di Obat e della sua gente pensando di trovarne lungo i sentieri che giungevano da Castledown. Ma il wronk li aveva raggiunti così in fretta da non

permettere loro di svolgere una ricerca accurata. Il wronk era inconfondibile, quando era vicino e in movimento: era troppo grosso e pesante per nascondere il proprio arrivo. Ma anche quando non lo sentivano, erano costretti a una continua vigilanza, perché il wronk era astuto e ingegnoso, come Patrinell, e cercava modi sempre nuovi per prenderli di sorpresa.

Per Quentin Leah, la vita si era ridotta all'essenziale: la sopravvivenza del più forte. Era coinvolto in un tipo di lotta per la vita e la morte che aveva sempre riguardato gli altri, da cui non era mai stato toccato. Tutte le sue fantasie su una grande avventura e nuove esperienze, tutto ciò che l'aveva spinto a unirsi alla spedizione era svanito in un passato pressoché dimenticato. L'entusiasmo trasmesso a Bek, le infinite possibilità che un simile viaggio poteva offrire, la sicurezza di sé che l'aveva sostenuto in tante traversie adesso erano cenere. Non pensava più a Walker e alla ricerca dei libri di magia. Aveva abbandonato ogni pensiero di salvare i compagni, Bek compreso. Gli rimanevano solo il fatalismo e l'ostinata determinazione di restare vivo per un altro giorno, di sfuggire al mostro che gli dava la caccia, e in definitiva di riprendere un po' di fiato, in modo da tornare a essere quello che era sempre stato.

Non sapeva che cosa pensasse Kreshen, ma poteva immaginarlo. Era schiacciata da esigenze simili alle sue, ma anche dai ricordi e dai sentimenti per l'uomo di cui era innamorata. Poteva fingere il contrario, convincersi che le cose stavano diversamente, ma era chiaro che non riusciva a staccarsi dalle proprie emozioni, a essere del tutto obiettiva su quanto cercavano di fare. Per Kreshen, la lotta per distruggere il wronk non serviva solo a rimanere in vita, serviva a dare ad Ard Patrinell la liberazione che non poteva trovare in altri modi, la pace che solo la morte poteva dargli. L'odio per quanto era stato fatto a Patrinell era così bruciante da affiorare di continuo sul suo viso. Per lei la lotta era una questione personale come per Quentin, ma in un modo del tutto diverso, e le faceva quasi perdere la ragione.

Ma non l'abilità, come l'Highlander vide subito. Addestrata come cercatrice di piste dallo stesso Patrinell, era sempre attiva e lucida, perfettamente capace di giocare una partita in cui non erano ammessi errori. Sapeva cosa aspettarsi dalla mente del loro inseguitore, ne conosceva il modo di agire e di pensare, fino alle sfumature. Sapeva prevedere le sue azioni e attutirne gli effetti. Il wronk era fisicamente più forte, e se fosse riuscito ad avvicinarsi a loro non c'erano dubbi sull'esito dello scontro. Ma Kreshen era integra mentre il wronk era un mosaico di pezzi disparati, un assem-

blaggio di parti che non stavano insieme con naturalezza. Questo le dava un vantaggio che riusciva a sfruttare rapidamente.

Il loro modo di fuggire era curioso. In parte fuggivano e in parte cercavano un luogo dove fermarsi per affrontare l'avversario. Era contraddittorio e minacciava di disorientarli. Fuggire il pericolo, ma trovare il modo di affrontarlo. Quentin non aveva il tempo di riflettere su quella contraddizione. Era ossessionato dalla consapevolezza che la cosa che li inseguiva intendeva distruggerlo, ma nello stesso tempo lasciare in vita una parte di lui. L'avrebbe trasformato in una perfetta copia di sé, capace di usare la magia della Spada di Leah ma incapace di agire salvo che per ordine di Antrax. L'idea di diventare una macchina come Ard Patrinell era talmente spaventosa che non riusciva a sopportarla per più di un breve istante, come quando si guarda il sole, perché un esame prolungato avrebbe causato un dolore intollerabile. Ma se non altro gli permetteva di capire perché Kreshen fosse così decisa a salvare Ard Patrinell da quel destino.

Quel giorno si erano appena lasciati alle spalle l'incubo della fuga dal mondo sotterraneo. I rumori dell'inseguitore erano sempre a poca distanza, tranne quando il cacciatore sceglieva una tattica meno ovvia. Il cielo era ora sereno ora coperto, il sole proiettava ombre che suggerivano la presenza di cose inesistenti ma che potevano concretizzarsi da un momento all'altro. Erano già esausti all'inizio della giornata e la loro stanchezza era via via aumentata. Erano passati per luoghi dove sugli alberi e sui cespugli si scorgevano i segni della lotta e della fuga. Erano giunti accanto ai cadaveri di coloro che erano morti il giorno prima. In gran parte erano Rindge, riconoscibili dalla pelle rossastra anche quando se ne vedevano solo i pezzi. Una volta si erano imbattuti in un elfo, ma non ne era rimasto abbastanza da riconoscerlo. Il terreno era imbevuto di sangue, e chiazze di sangue imbrattavano gli alberi, croste nerastre seccate dal sole. Armi e vestiti erano sparsi dappertutto. La scena del massacro era avvolta nel più profondo silenzio.

Quando si erano avvicinati al villaggio dei Rindge, il numero di cadaveri era aumentato: troppi per essere solo quelli del gruppo partito con loro. Raggiunto il villaggio, avevano trovato le capanne distrutte e bruciate, gli abitanti fuggiti. Alcuni erano lì, morti: coloro che si erano sacrificati per dare ai compagni il tempo di scappare. Il fatto che una sola creatura potesse causare un tale disastro era terrificante. Che la mente di Ard Patrinell fosse parte integrante di quella creatura, in grado di capire quello che faceva ma incapace di fermarsi, era ancora più orrendo. Kreshen non aveva

pianto mentre attraversavano il villaggio, ma Quentin aveva visto le lacrime brillarle negli occhi.

Si erano fermati nel punto del villaggio più lontano da Castledown, dove la carneficina era infine cessata. I superstiti erano fuggiti sui monti. A quel punto il wronk aveva perso interesse per loro e se n'era andato.

Quentin si era fermato accanto a Kreshen e aveva osservato quella distruzione.

«Non ti sei sbagliato, sui suoi occhi?» gli aveva chiesto l'esploratrice, disperata. Il tono di sfida e l'ironia erano spariti dalla sua voce; riusciva a malapena a parlare. «Era davvero Ard Patrinell quello che ti guardava?»

Lui si era limitato ad annuire.

«Non avrebbe mai fatto nulla di simile, se avesse potuto evitarlo» aveva continuato lei. «Piuttosto si sarebbe fatto uccidere. Era un uomo buono, Highlander, forse il migliore che ho conosciuto. Era gentile e premuroso. Si prendeva cura di tutti. Pensava alla Guardia Reale come alla sua famiglia e a se stesso come il padre. Quando arrivavano le reclute per l'addestramento, prometteva loro di fare tutto il possibile per salvarli. Alle riunioni cantava e raccontava storielle. Tu l'hai sempre visto taciturno e severo, ma era così dalla morte del re, una morte di cui accusava se stesso e che non riusciva a perdonarsi. Kylen Elessedil l'aveva privato del comando per inesistenti mancanze e per motivi politici. Brutta storia. Ma adesso questo mostro, questo Antrax, gli ha tolto anche il comando delle sue azioni e l'ha ridotto a un impotente contenitore di conoscenze.»

Quentin non l'aveva mai sentita fare un discorso così lungo, né l'aveva mai vista così vicina ad ammettere quello che provava per l'uomo di cui era innamorata.

Poi Kreshen distolse lo sguardo, cupa in viso e sconfitta. «Riesci a immaginare che effetto possa avere su di lui?»

Quentin ci riusciva benissimo. Peggio, poteva immaginare che la stessa cosa succedesse a lui, ed era troppo orribile per soffermarvi il pensiero. Serrò la mano sull'impugnatura della spada. Ormai la teneva sempre sguainata, deciso a non lasciarsi sorprendere, a essere pronto nel caso di un attacco. Era la sola cosa che potesse fare per far pendere la bilancia in loro favore. Ed era strano come gli desse ben poco conforto.

Erano tornati indietro attraverso il villaggio, per un percorso diverso, sempre alla ricerca di una di quelle elusive trappole. Il sole era ormai sceso verso occidente e il giorno stava svanendo senza lasciare nulla che ricordasse il suo passaggio; la notte stava arrivando con la sua promessa di

gelida paura e di crescente insicurezza. Il tempo era un insistente ronzio nell'orecchio, un ricordo di quella che era la loro posta.

Quando erano entrati nel villaggio non si sentiva alcun rumore. Quando ne erano usciti si udiva già in lontananza il rumore del wronk che si muoveva nella loro direzione.

Kreshen si era voltata verso Quentin con furia, agitando nell'aria la corta spada. «Forse sarebbe meglio affrontarlo qui!» aveva esclamato. «Forse dovremmo smetterla di cercare trappole che magari non esistono neppure!»

Quentin stava per risponderle nello stesso tono, poi si era trattenuto. Aveva scosso la testa e le aveva detto con gentilezza. «Se morissimo facendo una bravata inutile, non saremmo di alcun aiuto a Patrinell.» Kreshen l'aveva guardato con aria truce, ma lui non aveva abbassato lo sguardo. «Abbiamo fatto un piano. Atteniamoci a quello.»

Avevano proseguito per l'intero pomeriggio, allontanandosi dal villaggio in direzione di Castledown per un sentiero quasi cancellato dalla vegetazione per mancanza d'uso. Non avevano scorto traccia di vita. A circa metà strada fra il villaggio e le rovine della città, quando già cominciava a imbrunire, avevano attraversato una radura tra i boschi il cui terreno era increspato da avvallamenti e rialzi e costellato da ciuffi d'erba. Lì l'oscurità sembrava ancora più fitta perché la radura era schermata da conifere alte una trentina di iarde su tutti i lati meno quello sud, dove il terreno era più piano e si allargava in un pascolo coperto di fiori di campo. Mentre si avviavano verso un sentiero in fondo alla radura, Kreshen aveva afferrato Quentin per un braccio e gli aveva indicato un tratto di terreno davanti a loro, che a lui pareva uguale a tutto il resto, coperto di erbacce e sassi. Allora lei l'aveva condotto nel punto che gli aveva indicato e anche lui era riuscito a vederla. La trappola era ben nascosta da un reticolo di rametti su cui era distesa una tela color della terra, con sabbia e sassolini, ciuffi d'erba secca e foglie. Era fatta così bene che si confondeva con il resto. A meno di non esserci proprio sopra e di guardare in basso, non la si distingueva.

Eppure, Kreshen l'aveva individuata. Quentin aveva guardato la compagna per avere una spiegazione.

Lei gli aveva sorriso e aveva risposto con modestia: «Fortuna».

Aveva indicato un lato della trappola e anche Quentin aveva visto che un angolo della tela era uscito dalla terra che lo copriva e si era sollevato. «Seppelliscilo e la trappola tornerà invisibile» aveva commentato.

«O spostalo da un altra parte e creerai una falsa pista, e un vantaggio per noi.» Le aveva rivolto un'occhiata interrogativa. «Che te ne pare?»

Lei aveva annuito. «Patrinell se ne accorgerà come me ne sono accorta io.» Gli aveva appoggiato una mano sulla spalla e gliel'aveva stretta. «È proprio quello che cercavamo, Highlander. Lo affronteremo qui.»

Avevano tagliato il pezzo di tela e l'avevano sepolto a poca distanza, con un angolo sporgente. Avevano sparso erba e ramoscelli per suggerire che il trabocchetto fosse in quel punto. Era ragionevole pensare che il wronk, avendo a disposizione l'abilità e l'esperienza di Ard Patrinell, avrebbe cercato qualche trappola, soprattutto se li avesse trovati pronti a lottare. Se fossero riusciti ad attirarlo nella direzione sbagliata, sarebbe caduto nel pozzo prima ancora di capire cos'era successo.

Era un gioco pericoloso, ma era il solo che avessero a disposizione.

Perciò ora attendevano, mentre il cielo diventava sempre più scuro, l'orecchio teso al rumore del loro inesorabile nemico che si avvicinava, all'improvviso spezzarsi di un ramo o al colpo secco di un ciottolo che cadeva. Avevano pensato ad accendere dei fuochi per combattere alla luce, ma avevano deciso che l'oscurità li favoriva. La luna e le stelle apparivano e sparivano dietro le nuvole, rischiarando a intermittenza la scena. Si erano schierati dietro il falso pozzo, lasciando alla loro destra il cammino più logico, quello che passava sopra il vero trabocchetto. Per il momento erano insieme, ma avrebbero cambiato posizione all'arrivo del wronk. Avevano studiato con cura il piano, occorreva solo metterlo alla prova.

"Funzionerà" si ripeteva Quentin. Doveva funzionare.

Udì nettamente i passi pesanti del wronk e si sentì accapponare la pelle. Kreshen era al suo fianco e la sentiva ansimare. Tenevano la spada puntata davanti a loro, e quando le nubi si aprirono per qualche istante, le lame scintillarono alla luce della luna. Quentin si sentiva la testa pulsare e il corpo fremere per le scintille di magia che sprizzavano dalla Spada di Leah in risposta al suo stato di all'erta. Mentre si preparava ad arrendersi al suo potere, sentì un misto di piacere e di paura ribollire nel suo corpo. L'uso della spada l'avrebbe trasformato, e adesso sapeva cosa significava. Quando entrava in lui, la magia lo pervadeva con la sua terribile furia e rischiava di fargli perdere l'anima.

Senza la magia, ovviamente, rischiava di perdere la vita. Di conseguenza, non aveva molta scelta.

Con una sorta di grazia grottesca, il wronk entrò nella radura. I suoi lineamenti erano confusi e spettrali alla debole luce, ma la sua forma e la

sua dimensione erano inconfondibili. Quentin lo guardò con un misto di terrore e di repulsione. Il mostro notò subito la sua presenza, si fermò e si guardò attorno come per controllare da che parte spirava il vento. Un luccichio metallico trafisse l'oscurità quando la sua corazza rifletté per un attimo la luce delle stelle. La luna era scomparsa dietro le nubi e la notte era densa e opprimente. All'interno della nera muraglia di alberi, regnava un silenzio ininterrotto.

L'Highlander sentiva Kreshen fremere per la tensione, in attesa del segnale dell'attacco. Avevano convenuto che sarebbe stato Quentin a iniziare, perché era lui che il wronk voleva, perciò poteva attirarlo nella direzione voluta. Il loro piano era abbastanza semplice: fingere di attirarlo da una parte sapendo che sarebbe andato dall'altra. Nel wronk c'era il cervello di Ard Patrinell, perciò sarebbe stato il pensiero di Patrinell a guidarlo. Avrebbe sospettato un tranello e avrebbe agito in modo da evitarlo. Se Quentin e Kreshen fossero riusciti a prevedere il suo ragionamento, avrebbero potuto attirarlo nel trabocchetto. Non era un grande piano, ma era il solo che fosse loro venuto in mente.

Il wronk si mosse: il riflesso delle stelle sul suo metallo lucido era adesso una miriade di puntini luminosi che lampeggiavano e svanivano come lucciole. Sentirono che il suo corpo pesante faceva un passo avanti, poi si fermava di nuovo. Nell'oscurità non riuscivano a vedere il viso tormentato di Ard Patrinell, e potevano fingere che il wronk non fosse nulla di più che una macchina. Ma Quentin rivedeva nella sua mente gli occhi dell'elfo che lo guardavano dall'interno della loro prigione: uno sguardo frenetico, implorante, desideroso di trovare la pace. L'Highlander avrebbe allontanato quella visione se ne fosse stato capace, ma era così forte e invadente da non permetterglielo. Era una finestra aperta non solo sul terribile destino di Patrinell, ma anche su quello che attendeva lui. Kreshen voleva liberare dalla morte vivente l'uomo che amava. Quentin voleva evitare di fare la stessa fine.

Sudava per la tensione, il sudore formava già una pellicola sul suo viso e sulle braccia. Si chiese come fosse arrivato a quel punto. Era partito con grandi speranze di fare esperienze meravigliose, che avrebbero soddisfatto tutti i suoi desideri di avventura e di novità. Aveva chiesto un sogno. Aveva ottenuto un incubo.

«Pronta?» sussurrò a Kreshen.

Lei annuì, con espressione cupa. «Non lasciare che mi prenda viva» disse a un tratto. «Promettimelo.»

«E tu promettilo a me» rispose l'Highlander. Il cuore gli martellava nel petto.

«Lo amavo» sussurrò la donna, a voce così bassa da essere appena percettibile.

Quentin Leah respirò a fondo e sollevò la spada.

25

Bek Ohmsford seguì Truls Rohk senza opporre resistenza e si allontanò con lui dalla riva del lago. Corse a lungo nelle profondità della foresta, insieme al cambiatore di forma, senza lamentarsi. Ma alla fine non fu più in grado di tenergli dietro.

Le forze gli vennero a mancare, crollò ai piedi di un grande acero e rimase seduto, con la testa fra le ginocchia, inspirando aria a bocca spalancata.

Il cambiatore di forma - un'ombra avvolta nel mantello, più scura nel buio della notte - si voltò senza fare rumore e gli si inginocchiò accanto. «Hai resistito più di tanti altri. Sei robusto, per un ragazzo.»

Si fissarono nell'oscurità. Bek cercò di parlare ma non ci riuscì. Qualunque magia gli avesse fatto Grianne, la fuga dalla *Black Moclips* non era stata sufficiente a eliminarla. Era ancora privo di voce. Fece qualche gesto debole e futile, ma il suo compagno scambiò il suo silenzio per stanchezza.

«Hai pensato che fossi morto, vero?» continuò Truls, con una bassa risata. «È un errore che è già stato fatto molte volte.» Si mosse, sotto il mantello, e si accovacciò. «Però ci sono andato vicino. La Strega mi ha teso una trappola che non mi aspettavo: un caullo. Ha scoperto che ero tornato indietro per aspettarla e mi ha fatto inseguire da quella creatura. Io ero troppo ansioso di raggiungerti e non sono stato abbastanza cauto. Mi ha raggiunto mentre mi chinavo a raccogliere il coltello e gli giravo la schiena. Non mi ero neppure accorto della sua presenza.»

S'interruppe. «Ma tu mi hai salvato. Senza saperlo.»

Bek scosse la testa, confuso.

«Quando mi sono allontanato» continuò Truls «hai ricevuto la visita dei cambiatori di forma che abitano in quella regione.»

Bek annuì. Ricordava ancora l'odore animalesco, la mole gigantesca, il pelo irsuto e le voci minacciose: l'impressione di trovarsi in mezzo a bestie feroci.

«Devi avere detto qualcosa che ha destato il loro interesse e hanno deciso di aspettare anche me. Quando un vero cambiatore di forma si vuole nascondere, nessuno può trovarlo. Il caullo, che si era nascosto per tendermi un agguato, non ci riuscì. Non aveva neppure il sospetto che fossero presenti. Quando mi ha attaccato, l'hanno afferrato a mezz'aria mentre balzava per colpirmi, l'hanno legato con corde robuste perché non riuscisse a liberarsi e l'hanno portato via. Prima di allontanarsi, mi hanno detto che il mio posto in questo mondo e la mia vita dipendono da te. Cos'avranno voluto dire?»

Bek ripensò alle domande dei cambiatori di forma sul legame tra lui e Truls Rohk: domande che sondavano la sua mente, mettevano alla prova la sua lealtà. "Daresti la vita per lui?", "Sì, perché lui la darebbe per me." La risposta, a quanto pareva, era stata significativa.

Truls Rohk proseguì: «Comunque, quando mi hanno lasciato, sono caduto in un sonno profondo. Non che lo volessi, ma non sono riuscito a tenere gli occhi aperti. Era una magia contenuta nelle loro voci. Al risveglio mi sono messo a cercarti. Ma la Strega aveva nascosto bene le sue tracce e non sono riuscito a trovarle subito. Sapevo però che ti avrebbe portato sulla nave, e allora mi sono diretto al lago, augurandomi che la *Black Moclips* fosse sempre ancorata dove l'avevo lasciata. Il tuo odore mi ha portato subito a te, imprigionato in quella cabina. Sono arrivato appena in tempo, vero?».

Attese per un istante la risposta, poi prese Bek per la tunica. «Che ti piglia, ragazzo? Perché non parli?»

Bek si liberò e gli indicò con una smorfia il proprio collo. Poi si batté una mano sulla bocca, per fargli capire che era costretto a tacere.

«Sei ferito?» gli chiese Truls. «Qualcosa ti ha danneggiato la gola?»

Con impazienza, Bek scrisse le parole in terra con un bastoncino. La testa nascosta dal cappuccio si chinò a leggere. «Non puoi parlare?» Bek scrisse qualche altra parola. «La Strega ti ha rubato la voce? Con la magia?»

Truls si alzò in piedi e scosse la testa. «Non ha quel tipo di potere su di te. Non l'ha mai avuto. È quanto il druido ha cercato di farti capire. Tu sei pari a lei, anche se per il momento non sei addestrato. Hai le stesse doti. L'ho capito fin dal momento che ci siamo conosciuti, nel Wolfsktaag, mesi fa.»

Bek scosse la testa con vigore, cercando di gridare.

«Rifletti!» gli disse Truls Rohk, adirato. «Ti ha tenuto in vita per scoprire cosa sai. Pensi che ti abbia distrutto la voce in modo che tu non riesca mai più a parlare? No, lei ha fatto la cosa che conosce meglio. Ha fatto uno dei suoi giochetti alla tua mente. Ti ha colpito con la sua magia e ha fatto in modo che tu pensassi quello che vuole lei. È anche questa una forma di alterazione mentale. Sei in grado di parlare, se vuoi. Avanti, provaci!»

Bek lo guardò incredulo e scosse la testa.

«Prova, ragazzo.»

"Ho già provato!" cercò di dire Bek, furibondo.

Truls Rohk gli diede uno spintone. «Prova di nuovo.»

Bek barcollò e si raddrizzò. "Smettila!"

«Fa' quello che ti dico. Prova di nuovo!» esclamò il cambiatore di forma dandogli un altro spintone, più forte del primo. «Prova, se hai un po' di spina dorsale! Prova, se non vuoi che ti sbatta a terra!» Diede a Bek un tale spintone che per poco non lo mandò lungo disteso. «Dimmi di smetterla! Dai, dimmelo!»

Rosso di rabbia, Bek si lanciò contro la forma avvolta nel mantello, ma Truls Rohk lo fermò e lo spinse indietro. «Hai paura di lei, vero? Per questo non vuoi provare. Sei spaventato! Ammettilo!»

Si voltò, come per andarsene. «Non me faccio niente di uno che sa solo seguirmi come un cane. Stammi lontano! Continuerò da solo.»

Bek corse davanti a lui e gli sbarrò la strada. "Fermati! Vengo con te!"

«Devi dirmelo in faccia!» gli rispose Truls Rohk, e la sua voce si fece minacciosa. «Dimmelo adesso, ragazzo!» Diede un altro spintone a Bek, ancora più forte dei precedenti. «O me lo dici, o te ne vai...»

Qualcosa cedette all'interno di Bek: uno strappo viscerale, la sensazione che gli si lacerasse la pelle. Cedette sotto l'impeto di una collera, un'umiliazione e una frustrazione incontenibili. Fu come se un'ondata di piena si fosse abbattuta contro una diga costruita per acque più calme. La voce gli esplose dai polmoni in un urlo primordiale di una tale forza da sollevare Truls Rohk e farlo volare all'indietro. Piegò i rami degli alberi, schiacciò l'erba, scorticò i tronchi e scagliò zolle di terra a una decina di iarde di distanza. Fu come l'ululato di un uragano che lacerò il silenzio della foresta lasciandolo poi ricadere in una coltre più scura e più soffocante.

Bek cadde in ginocchio, sconvolto e incredulo. Tossì per liberarsi degli ultimi frammenti dell'urlo, mentre la sua voce si riduceva a un sussurro.

Davanti a lui, Truls Rohk si rimise in piedi e si tolse di dosso la polvere. «Per tutte le Ombre!» mormorò. Tese la mano a Bek e lo aiutò ad alzarsi. «Era proprio necessario?» chiese.

Bek rise senza volere. Era bello tornare a sentire il suono della propria voce. «Avevi ragione. Potevo parlare in qualsiasi momento» disse.

«Ma non hai parlato finché non ti ho fatto infuriare a sufficienza per costringerti a rispondere» osservò il cambiatore di forma, con impazienza. «Non lasciarti più ingannare da quel trucco.»

«Non preoccuparti, non ci cascherò più.»

«Tu sei uguale a lei, ragazzo.»

«Lo scoprirò abbastanza presto, non credi?»

Sotto il mantello, il cambiatore di forma sollevò le spalle massicce. «Forse faresti meglio a lasciarla a me.» Bek sentì un brivido correrglì lungo la schiena. D'impulso, afferrò per la spalla il compagno e sentì i muscoli irrigidirsi, i tendini guizzare. «Cosa intendi dire?» gli chiese.

«Tu che ne dici?»

Bek sentì un nodo allo stomaco. «Non farlo, Truls. Non ucciderla. Non voglio che muoia. Qualunque cosa succeda, promettimelo.»

L'altro rise con amarezza. «Perché dovrei prometterti una cosa del genere? Lei non ci ha pensato due volte, per tentare di uccidermi!»

«Lei è confusa come lo ero io. Le hanno mentito ed è stata ingannata. Le sue convinzioni su se stessa e su di me sono quanto mai lontane dalla realtà. Non merita che le sia offerta la possibilità di scoprirlo? La stessa possibilità che tu hai offerto a me?»

Continuò a tenergli stretta la spalla, come per strappargli la concessione voluta. Truls Rohk non cercò di allontanarsi. Anzi, fece un passo verso di lui.

«Se un altro mi mettesse le mani addosso come hai fatto tu, lo ucciderei senza pensarci due volte.»

Bek non indietreggiò, non osò muoversi, anche se una voce interiore gli gridava di farlo. Si sentiva assurdamente piccolo e vulnerabile. «Non ucciderla. Ti chiedo solo questo.»

«Bah! Dobbiamo invitarla a unirsi a noi, dimenticare le sue malefatte, perdonarle il passato, fingere che non abbia nessun legame con i rettili? È questo il tuo piano? Convincerla a diventare nostra amica? Non hai già provato una volta?»

Il cappuccio si accostò alla sua faccia e Bek sentì il suono sgradevole, quasi animalesco, del respiro del cambiatore di forma. «Cerca di crescere,

ragazzo. Questo non è un gioco in cui puoi ricominciare da capo se perdi. Se non uccidi lei, lei ucciderà te. Ormai è giunta a un punto non raggiungibile dalla ragione o dalla verità. È sempre vissuta nelle falsità e nei travisamenti, nelle illusioni e negli inganni. Pensa a che cosa l'ha portata fino a noi. Il suo unico, maniacale desiderio di uccidere Walker: se già non c'è riuscita, cercherà di farlo presto. Il druido a volte mi irrita e questa disgrazia se l'è cercata, però io non intendo lasciarlo in mano a lei.»

Mosse all'improvviso entrambe le mani e afferrò Bek. «Non è più tua sorella! È lo strumento del Morgawr! Ed è la prima vittima di se stessa, letale come i mostri di cui ama servirsi, quelli che va a scavare negli incubi! È un mostro anche lei!»

Bek rimase in silenzio, a guardare nel vuoto del cappuccio del compagno. Non c'era alcun dubbio su quello che sarebbe successo se Truls Rohk avesse trovato Grianne. Il cambiatore di forma non avrebbe sprecato un solo istante a prendere in esame le alternative. Se Bek non fosse riuscito a fargli cambiare idea adesso, Truls l'avrebbe uccisa, o sarebbe morto nel tentativo.

Senza riflettere, senza soffermarsi a considerare le conseguenze delle proprie parole, Bek rispose: «Si potrebbe dire lo stesso di te. Si potrebbe dire che anche tu sei un mostro. Sarebbe la verità? Sei diverso da lei?».

Truls Rohk gli strinse con maggior forza le braccia. «Attento a quello che dici, ragazzo. C'è tutta la differenza possibile e immaginabile tra lei e me, e tu lo sai.»

Bek respirò a fondo. «No, io non so proprio nulla. Per me, tu sei come lei. Tutt'e due nascondete la vostra vera natura. Lei la nasconde dietro le bugie e gli inganni. Tu dietro il mantello e il cappuccio. Che si può sapere di ciascuno di voi? Quanto c'è di nascosto che nessuno vede? Perché lei meriterebbe di morire e tu di vivere?»

Truls Rohk lo sollevò di peso, senza sforzo, come se fosse stato un bambino: nel silenzio della radura, la sua collera era quasi palpabile. Per un istante, Bek credette che il cambiatore di forma l'avrebbe scagliato a terra.

«Mostrami la tua faccia, se vuoi che ti creda» gli disse.

«Ti ho già avvertito su questa cosa» rispose l'altro, soffiando come un gatto. «Ti ho detto di lasciar perdere. Adesso te lo ripeto per l'ultima volta. Lascia perdere.» Scosse Bek come se fosse una bambola di pezza. «Basta. È ora che ce ne andiamo. Quando hai ripreso la voce, ti hanno udito in un raggio di almeno due miglia.»

«Fammi vedere la faccia. Non mi muovo finché non lo fai.»

Il cambiatore di forma lo scosse con tale forza che Bek sentì scricchiolare le articolazioni. «Non riusciresti a sopportarlo!»

Bek deglutì e s'irrigidì. «Se non sei un mostro, se non nascondi la verità, mostrami la tua faccia.»

Truls Rohk gli rivolse un brontolio rabbioso. «La mia faccia non è la mia persona!» Sollevò Bek ancora più in alto, fin quasi sopra la sua testa, come se volesse scagliarlo lontano da sé. Aveva una tale forza, il cambiatore di forma! Il ragazzo chiuse gli occhi e rimase come sospeso nel vuoto e nel buio, ad ascoltare il battito del proprio cuore.

Poi si sentì posare a terra. Truls Rohk lo lasciò. Il giovane aprì gli occhi e vide il cambiatore di forma torreggiare su di lui, scuro e impenetrabile. Tutt'intorno la foresta s'era azzittita in modo quasi opprimente, come se fosse divenuta una testimone involontaria e allarmata di quanto stava per avvenire.

«Se tu mi vedessi, se davvero vedessi come sono, tra noi cambierebbe tutto» disse Truls.

Pareva che la sola idea lo facesse piombare nella disperazione e che fosse disposto a fare qualsiasi cosa pur di indurre Bek a cambiare idea. Non era il semplice desiderio di mantenere il loro rapporto di protettore e protetto. Era la paura che la loro amicizia, qualunque livello avesse raggiunto, si frantumasse come vetro. Bek lo capiva, ma sapeva di non potersi tirare indietro, se voleva salvare Grianne.

«Non chiederlo più» lo avvertì Truls Rohk.

Bek scosse la testa. «Fammi vedere la tua faccia.»

«Va bene, ragazzo, vuoi vedere il mio aspetto, vuoi vedere quello che tengo nascosto a tutti? Allora, guarda! Guarda cosa mi hanno fatto i miei genitori! Guarda quello che sono!» Lo disse con una tale dose di veleno da far rabbrividire Bek.

Con un solo gesto furibondo, Truls si strappò il mantello e si rivelò a lui.

All'inizio Bek vide solo una figura vaga, stagliata contro il buio. La luna e le stelle erano nascoste dietro le nubi e la foresta era poco più di un ammasso di ombre. Il mantello di Truls Rohk era una macchia nera sul terreno: il cambiatore di forma s'era piegato sulle ginocchia, assumendo un aspetto ferino e minaccioso. Ma non sembrava pronto a scattare per fuggire o colpire, pareva piuttosto prigioniero entro una ragnatela di rami, sullo sfondo lontano del cielo.

Poi Bek scorse un inizio di movimento. Non lo spostamento della testa o delle braccia, ma qualcosa che si muoveva all'interno del suo corpo, come se la carne stessa fosse viva e strisciante. Il movimento sembrava quello di una sostanza liquida e Truls Rohk sembrava una statua di vetro piena d'acqua in movimento. Era un'immagine così inattesa che Bek si chiese se gli occhi non lo ingannassero. Tornò a chiederselo quando alcune parti del cambiatore di forma sparirono per poi ricomparire, come spettri.

Ma quando la luna uscì da dietro le nuvole e illuminò la radura col suo latteo chiarore, Bek finalmente comprese. Truls Rohk sembrava fatto di parti umane prese a caso da qualche macabro archivio di pezzi: alcuni non del tutto formati, altri già sfatti, tutti cangianti come un miraggio, che sparivano non appena vi si posava l'occhio. L'aspetto liquido veniva dal modo in cui le sue parti cambiavano in continuazione, trasformandosi da osso e carne in nebbia e aria.

In Truls Rohk non c'era nulla di permanente. Era una creatura fatta solo per metà, in parte riconoscibile come umana, ma non abbastanza per essere definita un uomo.

Era lo spettacolo più raccapricciante che Bek avesse visto, non solo per ciò che era, ma anche per ciò che suggeriva. Faceva pensare alla tomba, alla morte e al disfacimento, al destino del corpo quando comincia a decomporsi. Gli gridava quello che si poteva provare nel vedere il proprio corpo decomporsi da vivi. Suggeriva dolori e sofferenze inimmaginabili, richiamava alla mente gli incubi e le creature che ne escono per impedire agli uomini il sonno sereno. Era orribile e surreale. Era il risvolto buio di ogni umano concetto della vita.

Non disse nulla, ma Truls Rohk vide il suo sguardo. «Questo è ciò che accade quando un cambiatore di forma si unisce a un umano» sussurrò, faticando a contenere la collera. «Questo succede quando si infrangono i tabù. Ti ho raccontato che mio padre ha cercato di uccidermi, dopo avere ucciso mia madre. Lo fece quando vide cosa avevano fatto insieme. Quando vide che cos'ero. Non riuscì a sopportare la mia vista, ad accettare la mia esistenza. E chi avrebbe mai potuto? Io sono intrappolato in un corpo formato solo per metà. Sono un mosaico di pezzi d'osso e di carne da una parte e di elementi della natura dall'altra, ma non sono nessuno dei due completamente. Continuo a scorrere tra uomo e spirito, intrappolato in uno stato che non è né l'uno né l'altro.»

Bek era senza parole. Fissava il compagno senza parlare, e cercava di immaginare, senza riuscirci, che cosa si provasse a essere come lui.

Il cambiatore di forma rise dolorosamente. «Non sei più tanto ansioso di guardarmi, vero? È troppo. Questo è ciò che sono, ragazzo. Ho a mia disposizione la forza e la magia dei cambiatori di forma ma non ho l'abilità dei veri cambiatori di forma di trasformarmi con facilità. Non posso nascondere la verità su me stesso. Per questo vivo appartato, da sempre. Nessuno riesce a sopportare la mia vista.»

Fece un passo avanti e Bek indietreggiò d'istinto nel vedere le parti del corpo di Truls Rohk ondeggiare e scorrere, mostrando pezzi d'osso e vasi sanguigni e pezzi di carne in mezzo ai movimenti dell'aria e dell'acqua, del chiaro e dello scuro. Un occhio si mostrò per qualche istante e poi scomparve. Nel teschio per metà scuoiato luccicarono i denti. Le mani erano scheletriche e i tendini nudi. Pelle e pelo crescevano a chiazze. Nulla pareva in grado di rimanere unito al resto, eppure ci riusciva, anche se dava l'impressione di staccarsi e cadere da un momento all'altro.

«Bah!» esclamò il cambiatore di forma, con una tale dose di veleno da far rabbrividire Bek. La faccia devastata si voltò dall'altra parte. «Avevi ragione, ragazzo. Io sono un mostro. Adesso sei contento?»

Fece per allontanarsi, ma Bek corse davanti a lui e lo prese per un braccio, stringendo quella massa di ossa che si sgretolavano e di carne che evaporava.

«L'hai detto tu» gli rispose. «La tua faccia non è quello che sei. Puoi avere l'aspetto di un mostro, ma non lo sei. Sei mio amico. Mi hai salvato la vita. Ma non ti fidavi a rivelarmi la verità: la nascondevi perché hai sempre ingannato te stesso, convincendoti che era qualcosa d'altro. Preferisco conoscerti come sei, per terribile che sia, piuttosto che restare nell'ignoranza.»

«Belle parole...» Brontolò il cambiatore di forma, ma non si allontanò da lui.

«La verità, Truls Rohk. Tu odi te stesso per quello che sei. Odi il tuo aspetto e sai come ti guarderebbero gli altri, se ti rivelassi loro. Ma a volte, con le persone che sono importanti per te, devi rivelare anche il peggio di quello che credi di essere. Devi avere fiducia, pensare che capiranno. Io non ti giudicherei mai per il tuo aspetto. A me importa quello che sei, quello che è sepolto in profondità dentro di te. I cambiatori di forma delle montagne lo sapevano. Mi hanno chiesto cosa provavo per te, perché volevano sapere se per me eri importante. Poteva esserci amicizia tra noi? E quanto poteva essere profonda? Pensavo che ci fosse posto per te nel mondo? Ero disposto a rinunciare al mio posto per lasciarlo a te? Avrei

dato la vita per te? Le mie risposte non avevano niente a che vedere con il tuo aspetto, ma riguardavano quello che sei.»

«E cos'hai risolto spingendomi a mostrarti il mio aspetto? A cosa è servito?» chiese Truls Rohk, in tono amaro e sospettoso. «Qui la verità non serve a nessuno.»

Bek gli strinse più forte il braccio. «Non capisci? La verità serve a tutti. La possibilità di vivere che ti hanno dato i cambiatori di forma quando sei stato attaccato dal caullo è la stessa che devi dare a Grianne. Anche di lei tutti pensano che sia un mostro, ma la verità è un'altra. Ha bisogno di qualcuno che la aiuti a vederla, che spazzi via da lei gli inganni e le bugie, che creda in lei e sia disposto a valutarla in modo diverso da come la giudicano tutti. Ha bisogno di qualcuno che parli in suo favore.»

Bek si accostò ancora di più a lui e continuò: «Nessun altro può farlo, solo tu e io. Siamo la sua ultima speranza».

Alle sue parole fece seguito un lungo silenzio, il tempo e lo spazio parevano cristallizzati, mentre il ragazzo e il cambiatore di forma si fissavano nell'oscurità, uno umano e l'altro un essere diverso. Pareva che l'aria fosse fuggita dal mondo lasciandolo vuoto e soffocante. Bek non sapeva cos'altro fare o dire. Si rifiutava di lasciar allontanare Truls Rohk, continuava a tenerlo per il braccio, come se così facendo potesse meglio convincerlo della bontà della propria causa.

«Tu e io» disse infine il cambiatore di forma, in un tono stranamente dolce. «Ma soprattutto tu.»

Si liberò con tanta rapidità che Bek non ebbe il tempo di fermarlo. Raccolse il mantello e se lo infilò e divenne di nuovo un'apparizione scura e senza volto nella notte. Tutte le sue parti cangianti e straziate, che svanivano e riapparivano senza sosta, come visioni formate solo per metà, scomparvero.

«Il druido ha fatto una buona scelta, quando ti ha portato con sé» commentò.

Bek intravide la possibilità di convincerlo. «Ho un piano» disse.

Truls Rohk brontolò: «E quando non ne hai? Tu sei simile a tua sorella in tutto. Andiamo. Non ti faccio nessuna promessa, non ti do assicurazioni su quello che farò o non farò a quella donna. Riparliamone e poi vedremo. Ma non perdiamo tempo. I rettili ci stanno alle calcagna e le rovine ci aspettano. Walker ha bisogno di noi».

«Io devo dirti...»

«Dopo» lo interruppe il cambiatore di forma. Poi la sua voce si indurì. «Ascolta me, invece. Non dire a nessuno quello che hai visto oggi. NÉ con me né con altri, mai. Non è successo niente.»

Si volse e si allontanò a grandi passi, seguito da Bek che faticava a tenergli dietro.

26

«Adesso» disse a bassa voce Quentin Leah a Kreshen.

La donna si allontanò da lui, con calma e senza alcun segno esteriore del dolore che provava, ma comportandosi come se fosse uno scontro uguale a tanti altri e non assumesse per lei significati particolari. Si spostò a destra, un po' davanti al giovane, scegliendo con cura dove metteva i piedi e poi il luogo in cui fermarsi. Avevano aspettato per essere certi che il wronk vedesse bene le mosse di lei. Anche se la visibilità era scarsa, Kreshen si era fermata presso un tratto di terreno spoglio cosparso di pezzi di legno e ciuffi d'erba. Un occhio allenato avrebbe sospettato la presenza di una buca nel terreno, di una trappola ben nascosta. Ma il trabocchetto era in un altro punto.

Quentin non si mosse mentre il wronk si voltava verso Kreshen. Il mostro la osservò senza muoversi, poi all'improvviso si gettò verso di lei. L'esploratrice sollevò la corta spada in posizione di difesa e si accucciò. Quentin attese un momento, poi fece a sua volta un passo avanti, sollevando la Spada di Leah nella scarsa luce della notte. Sentì il fremito della magia correre lungo la lama di metallo ed entrargli nel braccio. La forte scossa gli penetrò nel corpo, amara e nello stesso tempo dolce. Infuse in lui un tale senso di potenza da rendergli la testa leggera e viva come nient'altro sarebbe riuscito a fare. Voleva usare quel potere. Pur sapendo quanto fosse pericoloso, lo voleva.

Il wronk uscì pesantemente dalla notte, puntando su Kreshen, deciso e inesorabile, né lento né veloce, ma sicuro. La cercatrice di piste rimase ferma al suo posto, senza indietreggiare, e pronunciò parole di sfida che Quentin non riuscì a decifrare. Le cose non stavano andando secondo il loro piano. Se l'inganno non avesse funzionato, lei doveva indietreggiare, allontanarsi dal wronk e non assalirlo. Quentin avanzò ancora di qualche passo, fermandosi sul limitare della zona dove poteva muoversi senza il pericolo di cadere nella trappola. Mentre si muoveva sentì un nuovo fiotto

di magia entrare in lui, e provò un travolgente desiderio di liberarlo in battaglia.

All'improvviso, senza che nulla lo facesse presagire, il wronk si girò e si lanciò verso di lui.

Fu un movimento così brusco che il giovane rimase senza fiato e il fuoco della magia si dissolse. In un attimo tutto cambiò. Il wronk si diresse rapido verso di lui, riducendo la distanza prima che Quentin riuscisse a riprendersi a sufficienza per reagire. Nell'attraversare la radura, il wronk era assai più veloce di quanto non lo fosse stato in precedenza. La spada nella mano umana del mostro si sollevò. Quella nella mano metallica lampeggiò.

Kreshen lanciò un urlo, ma era troppo lontana per aiutarlo. "Fa' qualcosa!" si disse lui.

All'ultimo momento, Quentin si rammentò di quello che doveva fare e si allontanò dalla traiettoria del mostro. Le spade del wronk sibilarono nell'aria accanto a lui, una così vicina alla sua faccia che il giovane sentì lo spostamento d'aria. Corse a sinistra per i sei passi che aveva contato prima, tornando al punto dove si trovava inizialmente. Poi si voltò e si preparò allo scontro. Il wronk continuava a puntare su di lui e quando fu più vicino, tutt'a un tratto, dietro lo schermo trasparente che proteggeva la sua testa umana, si tornarono a scorgere i lineamenti di Ard Patrinell. Quentin ne fu sconvolto.

"Non guardare" si disse. "Non lasciarti prendere dai sentimenti!"

Kreshen correva verso Quentin, reagendo in modo irrazionale al pericolo, correva d'impulso in suo aiuto. Il giovane si spostò alla propria destra mentre il wronk caricava, e oltre al rumore dei suoi passi pesanti si udiva nettamente l'acuto ronzio dei suoi meccanismi. Il mostro si avvicinò con l'intenzione di schiacciare Quentin, e la corsa lo portò proprio sopra il pozzo in cui volevano farlo cadere. Il reticolo di rami si spezzò sotto il suo peso e crollò in una pioggia di terra, legno che si spezzava, tela che si strappava. Un istante più tardi il wronk era scomparso come se la terra l'avesse inghiottito. Quando toccò il fondo, si udì il tonfo dell'impatto, poi scese il silenzio.

Kreshen si avvicinò, senza fiato. Con lo sguardo luccicante di sorpresa e di eccitazione, si affacciò sul foro. «Non è stato poi così difficile» disse, come se stentasse ancora a crederci.

"Vero" pensò Quentin. "Non è stato difficile." Si spostò sull'orlo del pozzo e guardò in basso, con cautela. Era così buio che non si riusciva a distinguere nulla. «Abbiamo bisogno di luce» disse.

La donna corse via, raccolse un ramo secco, lo avvolse in un pezzo di tela strappato dalla copertura del pozzo e, servendosi dell'acciarino che aveva nella borsa, accese una fiamma. Mentre lei lavorava, Quentin sentì giungere dal pozzo i primi movimenti.

«Presto!» le sussurrò, cercando di mantenere la calma.

L'avevano intrappolato, ma di sicuro non l'avevano ucciso. La caduta non era stata sufficiente. Occorreva ben altro, anche solo per immobilizzarlo. Attese con impazienza che Kreshen arrivasse, poi sollevò la torcia per vedere cosa stava succedendo.

La fiamma illuminò le lisce pareti verticali del pozzo, fino al punto dove il wronk era intrappolato, a più di cinque iarde sotto di loro. Riuscivano a malapena a distinguere la sua corazza impolverata. Era graffiato e ammaccato, ma funzionava ancora. NÉ la caduta né le rocce appuntite piantate dai Rindge sul fondo del pozzo erano state sufficienti a fermarlo. Si sollevava pesantemente, afferrandosi a qualche radice, si scavava delle prese nella terra nel tentativo di uscire.

Con una frenesia e una decisione che s'avvicinava quasi alla follia, Quentin Leah e Kreshen cercarono di impedirgli di salire. Scagliarono contro di lui tutto quello che trovarono: sassi, rami, pezzi di un tronco morto, zolle di terra, e un macigno di discrete dimensioni che riuscirono a far rotolare fino al pozzo e poi a spingere dentro. Varie volte colpirono il wronk con forza sufficiente per farlo cadere, ma ogni volta si rialzò e tornò ad arrampicarsi, con una forza spietata e inesorabile.

Poi provarono con il fuoco, gettando nel pozzo mucchi di legna secca e dandole fuoco con la torcia. Il legno s'incendiò così in fretta e con tanta ferocia che il wronk non ebbe il tempo di spegnerlo. Per alcuni momenti venne intrappolato in un inferno di fiamme, e il riflesso del fuoco sulla sua corazza lucida faceva sembrare in fiamme anch'essa. Alla forte luce, i due giovani videro che cercava di proteggersi il braccio umano, la cui pelle si coprì di vesciche e si annerì a causa del calore. Da sotto lo scudo trasparente, la faccia di Ard Patrinell li guardava terrorizzata e nei suoi occhi lessero emozioni che avrebbero preferito non vedere. Quentin si affrettò a gettare altra legna nel pozzo, ma evitò di guardare ciò che vi era intrappolato. Kreshen piangeva.

Alla fine, anche quel tentativo fallì. Il fuoco divampò con forza per qualche minuto, poi cominciò a spegnersi. Il wronk uscì dalle fiamme annerito dalla cenere e segnato dal fuoco, ma ancora attivo.

Quentin indietreggiò, sbigottito. I Rindge erano meglio preparati a quel tipo di battaglia. Avrebbero avuto un piano di riserva, per farla finita con il wronk intrappolato. Ma i Rindge non c'erano e non potevano aiutarli. Erano soli.

«Non riusciamo a ucciderlo!» gridò lei, disperata.

Senza attendere la risposta di Quentin, corse in mezzo agli alberi. Per un istante lui pensò che l'avesse abbandonato e fosse fuggita. Tornò a guardare all'interno del pozzo, dove gli ultimi pezzi di legna finivano di trasformarsi in cenere e il wronk si stava lentamente scavando nuove prese per le mani e per i piedi, preparandosi alla lenta e implacabile salita.

Poi Kreshen tornò trascinando per l'estremità un grosso tronco secco, lungo quasi tre iarde; gran parte dei rami erano ridotti a mozziconi.

«Lo useremo per ributtarlo indietro quando cercherà di salire!» gridò a Quentin. «Aiutami!»

Lui corse ad aiutarla, insieme portarono il tronco fino al pozzo e ve lo infilarono, usandolo come un ariete per colpire il wronk. Sbuffando e digrignando i denti, colpirono con quell'arma improvvisata il corpo di metallo e lo ricacciarono nel fondo del pozzo. Lo colpirono molte volte, ma riuscirono soltanto a interrompere l'ascesa, non a danneggiare i congegni interni. Ogni volta, il wronk si rialzava e riprendeva la scalata. La lotta proseguì senza alcun progresso, di nessuna delle due parti. Ma era una battaglia che lui e Kreshen avrebbero finito per perdere, si disse Quentin, perché si sarebbero stancati ben prima del mostro. Se volevano vincere, dovevano trovare un modo per disattivarlo. Ma il giovane non sapeva come fare senza avvicinarsi al wronk, e avvicinarsi era impensabile.

Poi commisero un errore. Lasciarono avvicinare troppo al mostro l'estremità del tronco mentre si preparavano a colpirlo, e il wronk lasciò cadere le armi e afferrò il legno con entrambe le mani. Il suo peso era enorme, e Quentin e Kreshen furono costretti ad abbandonare il tronco. Il wronk si lasciò cadere nel pozzo. Ma adesso aveva una scala, e infatti raccolse le armi e cominciò a salire.

Quentin e Kreshen lo guardarono, impotenti. «Dobbiamo fuggire» sussurrò l'Highlander.

«No!» gridò lei. «Me l'hai promesso!» Il suo viso sudato e impolverato era contorto dalla rabbia e dalla frustrazione.

«Non possiamo fermarlo da soli!»

«Dobbiamo! Lo farò da sola!»

Cominciò a raccogliere zolle di terra e a scagliarle sul wronk, urlando. Poi, all'improvviso, corse a cercare un altro ariete di cui servirsi contro il mostro. Quentin rimase dov'era, in attesa. Il wronk era già a metà strada. Quando si fosse affacciato al di sopra del bordo, l'Highlander avrebbe cercato di ricacciarlo indietro. Strinse con forza l'impugnatura della Spada di Leah e sentì la magia scorrere in lui, cantare nel suo sangue, rendergli la testa leggera e suscitare in lui un senso di distacco. Fissò per qualche attimo la magia che fluiva avanti e indietro lungo la lama.

Poi guardò all'interno del pozzo. Anche il wronk poteva vedere la magia. La consapevolezza del suo significato si rifletteva negli occhi disperati e prigionieri di Ard Patrinell.

Poi Kreshen fece ritorno trascinando un altro ramo secco, meno lungo e robusto del primo. Aveva un'aria così disperata che il giovane corse ad aiutarla, e ancora una volta cercarono di far cadere il wronk dal suo appoggio.

Ma questa volta il mostro era pronto. Strappò il ramo dalle loro mani prima che riuscissero a colpirlo e, servendosi di una mano sola, fu lui a colpirli con forza, sbattendoli indietro. Quentin, con il petto dolorante e senza fiato, perse la presa sulla Spada di Leah, che volò via nell'oscurità e finì a terra.

In un attimo si rialzò e cercò freneticamente l'arma, la loro sola speranza. La trovò subito, ma quando l'ebbe impugnata, il wronk era già uscito dal pozzo e si gettava contro Kreshen, che si era messa sul suo cammino, con aria di sfida.

«Kreshen, va' via!» le gridò.

Ma invece di allontanarsi, lei si gettò contro il wronk con una furia tale da farlo indietreggiare. Gli piantò la corta spada nel braccio umano, annerito dal fuoco, poi si girò verso il braccio metallico e abbracciò lo scudo e il lungo pugnale.

Quentin andò all'attacco come un indemoniato, lanciando il grido di battaglia delle Highlands: «Leah! Leah!». Atterrito e disperato, li colpiva entrambi, cercando di allontanare Kreshen e di gettare a terra il wronk. Non riuscì a compiere né una né l'altra cosa. Venne ricacciato indietro, ma ebbe finalmente fortuna: calò la Spada di Leah con una tale furia da staccare di netto il braccio umano del wronk. L'arto cadde a terra, con la corta spada di Kreshen piantata nella carne, schizzando sangue tutt'intorno. Sulla fac-

cia di Ard Patrinell comparve un'espressione sconvolta e incredula, la sua bocca si aprì in un urlo silenzioso. Inorridito, Quentin si rese conto che l'elfo poteva ancora provare dolore.

Sentì ribollire di nuovo dentro di sé l'odio per quanto era stato fatto a Patrinell. Nessuno avrebbe dovuto soffrire in quel modo. Mai. Perse il controllo e cominciò a sferrare colpi veloci e potenti sul guscio di metallo, cercando un punto vulnerabile. Nell'oscurità era difficile capire cosa stava succedendo. Kreshen continuava a urlare e a colpire lo schermo trasparente della testa, servendosi del pugnale, senza preoccuparsi del braccio di metallo e del coltello che la colpiva furiosamente. Quentin vide lo scintillio della lama e sentì l'esploratrice gridare di dolore. Raddoppiò gli sforzi, passando dall'altro lato del wronk, e colpì la mano di metallo fino a spezzare l'articolazione. La lama scivolò a terra dalle dita prive di forza.

Privo delle braccia, il wronk barcollava, cercando di liberarsi di Kreshen, ma finché lei gli stava aggrappata addosso, non poteva difendersi in modo efficace. Quentin approfittò del vantaggio per colpire le articolazioni delle gambe e dopo quello che gli parve un tempo infinito trascorso in mezzo a un incubo di buio e di sangue, riuscì finalmente a spezzargli la caviglia destra. Il wronk cadde in ginocchio e anche Kreshen scivolò sul terreno, scoprendo la testa di Patrinell. Quentin cominciò a martellare senza sosta lo scudo protettivo: il suo corpo traboccava della magia della spada, aveva nelle orecchie il suo ronzio selvaggio. Senza pensare ad altro che al bisogno disperato di continuare, avvolto nella sua mortale atmosfera, sentiva soltanto il potere primordiale della magia.

Kreshen rotolò lontano, poi si sollevò sulla mani e sulle ginocchia, la testa abbandonata tra le spalle.

Quentin tornò a colpire le gambe del mostro, e alla fine anche la gamba sinistra cedette. A quel punto, stordito ed esausto, fece un passo indietro. Il wronk era steso a terra davanti a lui, gli arti spezzati, il torso ammaccato. Perfino lo scudo trasparente, in apparenza infrangibile, che gli proteggeva la testa si era incrinato. Tubi e fili tranciati erano esposti all'aria e da qualcuno scoccava di tanto in tanto una scintilla. Le luci sul petto e sugli arti lampeggiavano follemente ed erano tutte rosse. Incapace di alzarsi e lottare, il wronk si agitava in modo incontrollabile, e i monconi degli arti sussultavano spasmodicamente. Quentin lo guardò con distacco; l'ondata di magia che l'aveva investito cominciava a svanire. Abbassò gli occhi sul proprio corpo e fu sorpreso di essere ancora tutto intero.

«Uccidilo!» gli gridò Kreshen, abbracciandosi il corpo insanguinato. «Ricorda la promessa, Highlander!»

Quentin temeva di non avere la forza di farlo. Strinse di nuovo in pugno la spada e si portò accanto al wronk. Ard Patrinell lo fissava attraverso un velo di sangue, cercava di dirgli qualcosa. Piangeva e tutto il dolore e l'orrore di ciò che gli era stato fatto si specchiavano nelle sue lacrime. Dalla sua prigione, supplicava aiuto. Quentin non poté sopportare quella vista. L'orrore e la repulsione minacciarono di travolgerlo.

Abbassò rapido la Spada di Leah e colpì con ferocia. Con due colpi spezzò lo schermo protettivo, poi staccò dal wronk quello che rimaneva della testa.

Lasciò cadere la lama e fece un passo indietro, barcollando. Il wronk aveva cessato di muoversi, ma alcune luci rosse ammiccavano ancora nei pannelli del petto. Poi il moncherino del braccio umano sussultò. Gridando per la rabbia e la collera, Quentin afferrò un'ultima volta la spada e continuò a colpire il corpo e gli arti finché non rimasero che rottami e pezzi di carne.

Non si sarebbe fermato neanche allora se con la coda dell'occhio non avesse visto Kreshen cadere a terra. Scacciò da sé la magia come se fosse una droga cui doveva rinunciare per sempre, sentì di essere stato sul punto di perdersi in essa, gettò al suolo la spada e raggiunse la donna. S'inginocchiò, la voltò con gentilezza e l'abbracciò.

Lei aprì gli occhi e lo guardò. «È finita? Adesso è libero?»

Lui annuì. Un nodo alla gola gli impediva di parlare. All'altezza del petto, la tunica di Kreshen era una massa di sangue e di carne lacerata.

«Dovunque andrò, so che lo troverò» sussurrò. Un fiotto di sangue le coprì le labbra.

Con dita tremanti, Quentin le accarezzò la guancia. «No, Kreshen.»

«Ho freddo» sussurrò lei.

Poi i suoi occhi non si mossero più e il suo respiro cessò. Quentin la tenne ancora a lungo tra le braccia. Le parlò anche se lei non poteva più udirlo. Le disse che presto sarebbe andata dove voleva, che avrebbe avuto Ard Patrinell, che aveva il diritto di trovarlo ad aspettarla, e senza dubbio l'avrebbe incontrato. Le sussurrò parole d'addio. Piangeva senza freno, ma non se ne vergognava.

Quando la posò a terra e si alzò, aveva l'impressione di avere perso il proprio posto nel mondo e di non poterlo mai più ritrovare.

27

Avviluppato nella lenta e immutabile pulsazione delle macchine di Castledown, Ahren Elessedil riattraversò in senso inverso le lunghe file di alti armadi metallici e di dischi d'argento in rotazione che occupavano la grande sala adiacente alla prigione di Walker. Gli dispiaceva lasciare sola Ryer Ord Star a occuparsi del druido e non era del tutto certo di avere preso la decisione giusta, ma sapeva di non poter tornare indietro. La voce interiore generata dalla magia della pietra di fenice era forte e urgente. Le Pietre Magiche rubate erano davanti a lui, in qualche altro punto del labirinto, e aspettavano che le recuperasse. Doveva fare come gli ordinava la voce, se voleva ritrovare se stesso e ritrovare la propria integrità. Doveva raggiungere le Pietre. Doveva riportarle indietro.

La sala dov'era custodito Walker sparì nel dedalo di armadi dietro di lui e quando non la vide più sentì crescere la solitudine e la vulnerabilità. Il velo di magia della pietra di fenice che lo racchiudeva cominciava a sfilacciarsi, a perdere consistenza e a divenire più trasparente. Era un cambiamento graduale, e a tutta prima il giovane principe non riuscì a distinguerlo bene, ma quando lasciò la camera centrale fortemente illuminata e rientrò nei corridoi più scuri, divenne evidente che la nube protettiva era assai meno fitta di prima: non si era sbagliato. La magia della fenice cominciava a svanire.

Si sentì subito pungolare da quella considerazione, come se qualcosa lo spingesse a correre più in fretta del ragionevole. Era una reazione emotiva, perché lui non aveva alcuna vera conoscenza della durata della magia. In ogni caso, però, ben poco di quello che aveva fatto da quando aveva messo piede a Castledown era razionale.

Sapeva che anche la magia che proteggeva Ryer Ord Star si stava esaurendo. Una volta sparita, la veggente si sarebbe dovuta affidare al suo legame con Walker per sopravvivere. In un certo senso, stava meglio con il druido. Almeno Walker, una volta che si fosse svegliato e liberato, avrebbe potuto proteggerla, mentre Ahren, senza la magia della fenice, non avrebbe potuto fare nulla per lei. O per se stesso, se era per quello.

Comunque, ascoltava la voce dentro di sé e andava avanti, perché la voce era tutto quello che aveva.

Salì la scala che conduceva al ballatoio da cui erano scesi e si addentrò nei corridoi. Sceglieva il percorso per istinto, tenendo d'occhio le ombre attorno a lui: le lampade senza fiamma proiettavano la loro luce giallogno-

la, ma gli intervalli bui tra l'una e l'altra lo facevano rabbrividire. Più volte incontrò granchi diretti da qualche parte, e ogni volta si fermò con la paura di essere attaccato. Ma i granchi non si accorsero della sua presenza e non rallentarono il passo. Quando udiva lo sferragliare dei loro movimenti, avrebbe voluto essere più forte e coraggioso. Rimpiangeva di non avere Ard Patrinell ad assicurargli che andava tutto bene. Con lui sarebbe stato più tranquillo, ma Patrinell gli aveva insegnato tutto quello che poteva insegnargli e gli aveva detto tutto quello che poteva dirgli. Ormai non c'era più. La sicurezza di Ahren, sempre che potesse trovarla, doveva venire da qualche altra fonte.

Mentre procedeva nel corridoio, i rumori delle macchine si fecero più forti e divennero una sorta di respiro lento e profondo. Pur non sapendo nulla, il giovane principe era certo che si stava avvicinando alla fonte di energia che era il cuore di Castledown. Di là Antrax ricavava l'energia accumulata per lui dalle macchine della fortezza. Ahren rabbrividì nel sentire che il suono aumentava di volume, una pulsazione che riempiva i corridoi come un fiume in piena. Si vide minuscolo e insignificante, una creatura di carne e di sangue, debole e caduca, intrappolata all'interno di pareti d'acciaio immutabili e invincibili. Pensò di nuovo alle speranze con cui era partito per quel viaggio: dimostrare di essere qualcosa di più di un ragazzino inesperto, come lo giudicava il fratello, compiere qualche impresa che gli procurasse rispetto e magari onore, divenire l'uomo che suo padre avrebbe voluto. Speranze sciocche e impossibili, alla luce della codardia che aveva dimostrato nelle rovine, eppure continuava a nutrirle dentro di sé. Una parte di ciò che aveva sperato di compiere poteva ancora essere realizzato, se avesse mantenuto saldi i suoi propositi.

Il corridoio sboccava in una stanza enorme, simile a una gigantesca caverna, con due grandi cilindri nel centro, circondati da un ammasso di macchine più piccole. I cilindri erano larghi quindici iarde e alti trenta; una miriade di tubi metallici correva da essi alle pareti e agli altri macchinari. Il rumore era assordante, una bassa pulsazione che faceva tremare il pavimento. Era la fonte dell'energia di Castledown, e Ahren provò il desiderio di allontanarsi da essa il più rapidamente possibile.

Poi si guardò attorno e sulla destra scorse due stanze simili a quella dove era imprigionato Walker, ma più grandi. I vetri scuri che davano su di esse erano incassati nelle pareti, le porte bombate erano bordate di lucide fasce di metallo. Le guardò e seppe che in una di esse erano contenute le Pietre Magiche. Lo sapeva nello stesso modo in cui aveva saputo quale di-

rezione prendere. La magia della pietra di fenice era ancora attiva dentro di lui, gli diceva cosa fare e dove andare.

Eppure, per qualche tempo non riuscì a muoversi. Non sapeva cosa e come fare, e non voleva provare. La paura tornava a invaderlo. Era un'impresa che nessuno poteva compiere! Ma, mentre guardava la porta, la magia della fenice continuava a pungolarlo, e dovette fare uno sforzo per non lanciarsi di corsa verso la stanza. Non aveva mai provato un terrore simile. Non era la paura dei nemici che conosceva e che poteva incontrare nella sala. Era la paura dell'ignoto, dell'invisibile, e più cercava di soffocarla, più si rafforzava. L'istinto gli diceva che la sala era una trappola, che al suo interno c'erano predatori in attesa di aggredirlo, e questo timore era sufficiente a paralizzarlo.

Fu la vergogna a salvarlo. La vergogna provata nelle lunghe ore passate nel nascondiglio tra le macerie, dopo la fuga dal teatro della battaglia, quando aveva riflettuto sul suo ritorno a casa dopo ciò che aveva fatto. La sua sola possibilità di riscatto consisteva nel recuperare le Pietre Magiche. Nell'incubo della sua incapacità di salvare gli amici, nella fredda constatazione della propria fragilità, era giunto a capire che vivere nella paura era peggio che morire affrontandola.

Tutto questo gli tornò in mente, e lo liberò dei suoi terrori. Si avviò verso la stanza senza fermarsi a riflettere: sapeva solo che se non si muoveva ora, non l'avrebbe fatto mai più.

Un attimo più tardi, tutti i segnali d'allarme suonarono in contemporanea: suoni metallici acuti che riuscivano a superare persino il soffocante rombo delle macchine.

Davanti a lui, una porta si aprì e ne sgattaiolò fuori un granchio metallico gigantesco, tutto zampe ripiegate e pinze taglienti, una macchina da guerra che cercava un nemico. Non vide Ahren, ma andò a prendere posizione tra la porta e il corridoio da cui era giunto il giovane. Un secondo granchio gli tenne dietro, poi un terzo, e si disposero in un anello difensivo. Poi la porta si chiuse dietro di loro.

Ahren proseguì verso la porta chiusa, passando in mezzo ai granchi. Puntava davanti a sé il lungo coltello, per proteggersi, pur sapendo che sarebbe stato inutile, se l'avessero scoperto. Ma, anche se ridotta a sottili brandelli, la magia della fenice continuava a proteggerlo. Ahren immaginò che il suono dell'allarme l'avrebbe definitivamente cancellata, come un filo di fumo portato via dal vento. S'infilò in mezzo ai granchi per raggiungere la porta, più sicuro di quanto pensasse possibile, anche se si sentiva esalta-

to e paralizzato nello stesso tempo. Gli pareva di essere divenuto un semplice osservatore, di trovarsi all'esterno del proprio corpo, lontano dagli avvenimenti che stava vivendo. I suoi pensieri si riducevano a una semplice sequenza: raggiungere le Pietre Magiche, prenderle in mano, evocarne il potere.

Con lo stridore dell'allarme che gli faceva pulsare le orecchie, raggiunse la porta e notò con sorpresa che si apriva sotto la sua mano. I granchi dietro di lui non si erano accorti di nulla. Entrò e vide una vasta sala buia, piena di quadri di luci ammiccanti, di fili attorcigliati su se stessi, di tubi flessibili che correvano dappertutto. La stanza era così buia che Ahren non riuscì a distinguere le apparecchiature contenute, né l'inizio e la fine dei cavi, e neppure lo scopo di tutta quell'attrezzatura. Entrò facendo attenzione a non toccare nulla, dirigendosi verso il centro della sala mentre la sua vista cercava di abituarsi alla scarsa illuminazione fornita dalle piccole luci intermittenti.

Quando i suoi occhi si furono finalmente abituati, vide i primi segni di movimento, qualcosa che si muoveva alla sua sinistra; poi guardò dall'altra parte e vide che qualcosa si muoveva anche alla sua destra. Sulle prime pensò che fossero solo ombre create dalle luci della sala, poi, con un tuffo al cuore, li riconobbe. Erano granchi. In mezzo al clamore degli allarmi, non aveva udito il loro ticchettio, ma non aveva bisogno del rumore per riconoscerli. Lo circondavano da tutti i lati, la sala ne era piena. Ahren era finito in mezzo a loro senza rendersene conto.

Cercò di rimanere immobile, respirando appena, mentre pensava alla mossa successiva. Non sapeva quanta magia di fenice gli rimanesse; la sala era troppo scura per scorgere le tracce del suo alone protettivo. Una piccola parte c'era ancora, altrimenti i granchi l'avrebbero già preso. Cercò di riflettere, di ignorare gli allarmi, i granchi e il caos, per concentrarsi sulla voce interiore che l'aveva portato fin lì.

Un attimo più tardi scorse la sedia. Era grande e imbottita, con lo schienale inclinato, ed era collocata in mezzo alla sala, circondata da un ammasso di macchine più piccole. Là i tubi erano più grossi, collegati a vari punti della sedia e correvano in tutte le direzioni. Molti tubi entravano in una strana scatola posta in cima a uno dei braccioli, e Ahren la riconobbe. Aveva visto lo stesso genere di attrezzatura nella prigione di Walker: serviva a catturare la magia che usciva dal braccio del druido. La sala dove si trovava Ahren era quella in cui Kael Elessedil, per quasi trent'anni, era sta-

to prosciugato della magia delle Pietre. Era il luogo dove suo zio aveva consumato la vita.

Le Pietre Magiche, comprese d'istinto Ahren, con una sicurezza assoluta, erano nella scatola.

Si mosse in fretta in quella direzione, sgusciando in mezzo ai grovigli di cavi e ai grossi macchinari, pregando di non essere scoperto. I granchi continuavano a spostarsi nella stanza, muovendosi di qualche passo in una direzione, poi nell'altra. Ahren non riusciva a capire lo scopo di quei movimenti. Pareva non servissero a nulla. Forse quei granchi erano solo l'equivalente degli spazzini, innocui servitori delle altre macchine, più che sentinelle e combattenti. Forse l'avevano visto, ma la sua presenza non aveva importanza per loro.

Si sentiva la gola secca e si fermò per un istante mentre passava accanto a uno di essi. Non era molto grande, ma gli fece correre un brivido di paura lungo la spina dorsale. Attese che si allontanasse, poi s'infilò tra il granchio e un'altra macchina e passò in mezzo a un intrico di cavi che circondavano la sedia, per inginocchiarsi infine accanto alla misteriosa scatola.

Alla luce intermittente dei pannelli e al chiarore che filtrava dalle finestre a vetri, Ahren provò a scrutare dentro la scatola, ma non riuscì a vedere altro che ombre. Avrebbe voluto infilare dentro la mano, ma prima voleva sapere cosa lo aspettava. Se quello era il luogo dove veniva prelevata la magia, c'era probabilmente qualche sistema per tenere fermo l'occupante della sedia. E aghi come quelli inseriti nel braccio di Walker per renderlo schiavo della macchina. Forse quella stanza era proprio la trappola dove il piccolo spazzino aveva cercato di portarlo.

Ma in quella scatola c'erano le Pietre Magiche, a pochi palmi dalla sua mano, e doveva riprenderle.

All'improvviso, l'allarme cessò e le luci della stanza si accesero. Ahren si immobilizzò, visibile e privo di protezione, inginocchiato accanto alla sedia imbottita, in mezzo alle apparecchiature e ai granchi. La magia della pietra di fenice era sparita: le ultime tracce della nebbia che lo nascondeva erano scomparse. I granchi si accorsero subito della sua presenza: il primo si diresse verso di lui, sollevando le braccia metalliche per rivelare le mortali pinze che lo qualificavano come sentinella o combattente.

Ahren lanciò un'occhiata alla scatola, e adesso vi scorse un riflesso azzurro.

Infilò subito la mano destra nella scatola e afferrò le Pietre. Ma mentre prendeva le prime due, una fascia metallica gli immobilizzò il polso. La

terza Pietra gli scivolò dalle dita e finì in un punto dove i suoi polpastrelli riuscivano solo a sfiorarla. Suonò un nuovo allarme, questa volta dentro la sala, simile a un forte fischio di avvertimento. Il principe infilò nella scatola anche l'altra mano e prese la Pietra che gli era sfuggita, poi unì le mani mentre già una seconda fascia metallica gli bloccava il polso sinistro. Tutti i granchi ora convergevano su di lui, con le zampe metalliche che grattavano frenetiche il pavimento lucido, con le pinze che si aprivano e si chiudevano.

Ahren non sapeva che fare. Non sapeva come evocare il potere che l'avrebbe salvato. Non riusciva neppure a parlare mentre lottava per portare in vita la magia.

"Per favore!" implorava senza voce mentre le sue mani si stringevano sulle Pietre Magiche. "Per favore, aiutatemi!"

Un ago impugnato da un arto flessibile gli sfrecciò davanti al viso e gli si piantò nel braccio sinistro. Sentì il dolore della puntura, poi, lentamente ma inesorabilmente, si accorse che il braccio perdeva sensibilità. Mani metalliche lo afferrarono da tutti i lati, tenendolo fermo, imprigionandolo. Stava di nuovo succedendo quello che era successo a Kael Elessedil, pensò freneticamente il principe.

"Aiuto!"

Come se avessero udito la sua muta supplica, le Pietre Magiche presero vita con una fiammata, nelle sue mani, e la loro luce azzurra fu così violenta da costringere il giovane principe a chiudere gli occhi per non rimanere abbacinato. Percepì, più che vedere, ciò che accadde in seguito. Le fasce che gli serravano i polsi si spezzarono e la scatola venne squarciata. I granchi durarono solo qualche istante di più, poi la magia li colpì e li spazzò via, scagliandoli contro le pareti della camera e riducendoli a mucchi informi di metallo. Quando riaprì gli occhi, Ahren vide esplodere la sedia imbottita. I gruppi di macchine vennero distrutti qualche istante più tardi, travolti dalla luce azzurra che percorse l'intera stanza trasformando ogni cosa in schegge inutilizzabili e sbarre contorte.

Con le braccia tese davanti a sé e stringendo a due mani le Pietre, Ahren balzò in piedi. L'ago era sparito, ma il braccio era ancora insensibile e gli occorreva tutta la sua concentrazione per impedire che cedesse. Inviò contro il veleno il potere delle Pietre, e provò la strana, dolorosa ebbrezza che esse suscitavano, un'ondata di fuoco che gli cauterizzò la pelle e lo lasciò stordito. Attraversò la stanza barcollando, e il potere delle Pietre incenerì ogni cosa, lasciandosi alle spalle delle colate di metallo fuso. La porta e la

parete esplosero, eliminando ogni ostacolo tra la sala e l'ambiente adiacente. Attorno ai grandi cilindri che contenevano la fonte dell'energia di Antrax, però, adesso si incrociava una fitta rete di fili di fuoco. I granchi che erano di guardia fuori della porta adesso puntarono su di lui.

"Per tutte le Ombre!"

Ebbe solo il tempo di lanciare questa implorazione che il primo enorme granchio entrò nella stanza, tutto forza bruta e lame taglienti. Ahren gli scagliò contro la magia delle Pietre e il granchio venne proiettato contro gli altri. Poi il principe colpì il secondo, e il terzo, e uscì dalla sala con la testa leggera e tutto il corpo che vibrava per il potere della magia. Era come trasformato da quella sensazione, rinnovato e integro, come se non fosse mai stato inerme, come se non avesse mai dovuto fuggire. Cercò con ostinazione i granchi meccanici e li distrusse a uno a uno, facendosi beffe delle loro pinze e delle loro lame, senza provare paura per quello che potevano fargli, perché ormai sapeva che non potevano nulla contro di lui.

Cadevano davanti a lui come alberi colpiti dall'uragano, strappati via dalla terra con tutte le radici, rovesciati e lasciati morire. Con un'ultima occhiata alla distruzione da lui sparsa sulle macchine che intendevano risucchiargli la vita, Ahren Elessedil uscì a grandi passi dalla sala, pervaso da una furia omicida.

Antrax si accorse della presenza dell'intruso solo qualche istante prima di sentire gli squarci nella sua pelle di metallo. Non provò dolore perché non era in grado di provarlo, ebbe solo una sensazione di aperture che non ci sarebbero dovute essere. L'intruso era quello scomparso mentre era in compagnia della sonda, quello a cui erano destinate le Pietre. In qualche modo aveva trovato la strada fino alla sala di estrazione. In qualche modo si era impossessato delle Pietre mentre era ancora consapevole della propria identità e del luogo dove si trovava e le aveva usate contro la camera e le sue attrezzature.

Gli allarmi erano già scattati in tutta l'area di Antrax, azionati da una scarica di energia proveniente dalla sala di estrazione dove era stato imprigionato l'altro intruso. Antrax aveva perso alcuni preziosi minuti per determinare la causa della scarica, e quando era riuscito a trovarla, il primo intruso si era già liberato dei collegamenti ed era entrato nel complesso. Adesso ce n'erano due in libertà e tutt'e due erano in grado di provocare gravi danni, se non venivano fermati.

In alcuni millisecondi, Antrax percorse le sue linee di energia e raggiunse la stanza dei condensatori prima che l'intruso in possesso delle Pietre uscisse dalla sala di estrazione. Adesso che gli allarmi erano stati spenti e rimessi in funzione, il pericolo più grave riguardava le unità accumulatrici che contenevano il suo nutrimento. Mentre attivava lo schermo di raggi laser che i creatori avevano installato per proteggere i condensatori, Antrax fece accorrere le più grosse delle sue macchine da battaglia per fermare il nuovo intruso. Forse non sarebbe stato possibile immobilizzarlo senza ucciderlo, ma Antrax era pronto anche a quell'alternativa. C'erano altre persone in grado di usare le Pietre, di evocarne la magia, e che potevano essere attirate a Castledown. Era più importante proteggere l'energia che Antrax aveva già raccolto.

Sentì che l'intruso oltrepassava la porta distrutta della sala di estrazione e si preparava ad affrontare i laser e le macchine che avevano già risposto alle sue sollecitazioni. C'erano unità di estrazione in tutto il complesso, e Antrax cominciò a raccogliere le scariche di energia del principe degli Elfi, prelevando l'energia che usciva dal suo corpo. L'energia non doveva essere sprecata, qualunque ne fosse l'origine.

I computer analizzarono con velocità fulminea la situazione. Antrax ricevette i risultati e in base ad essi determinò il suo corso d'azione. Gli intrusi avrebbero combattuto contro le sue macchine nell'erronea convinzione di poter vincere. Non potevano. Avrebbero solo fornito ad Antrax l'energia che gli occorreva, esattamente come se fossero suoi prigionieri. Convinti di riuscire a liberarsi, avrebbero lottato fino alla definitiva sconfitta.

Antrax, che era incapace di sentire emozioni e non provava alcun sentimento per gli umani cui dava la caccia, si preparò a immobilizzarli e a distruggerli.

28

Il druido chiamato Walker, che un tempo si chiamava Walker Boh e adesso era sulla soglia di una nuova trasformazione capace di cambiargli la vita, percorreva rapido i corridoi di Castledown per giungere allo scontro definitivo con Antrax. Ryer Ord Star lo seguiva da presso, una mano nella mano di lui. C'era una tale gioia sul suo viso per averlo trovato dopo tanto tempo, e una tale esaltazione per essere riuscita a salvarlo dalle macchine che gli succhiavano la vita, che il druido non aveva osato parlarle di ciò

che dovevano affrontare. Preferiva lasciarle la sua felicità, la ritrovata fiducia in se stessa e la liberazione dalla Strega di Ilse. La giovane aveva lottato duramente per lui, e aveva il diritto di rallegrarsi di quanto aveva fatto.

Strano come, avendo la chiaroveggenza, potesse vedere il futuro, ma senza capirne il significato. L'aveva portata con sé per sapere cosa aveva in serbo per lui il futuro, ma non avrebbe mai immaginato che le visioni da lui cercate potessero essere così tortuose. La più importante informazione sul futuro non gli era venuta dalle sue visioni, e neppure dai sogni, ma dal legame che si era creato fra loro quando lei l'aveva salvato dopo Shatterstone. Quel legame gli aveva rivelato tutti i suoi segreti. In quel momento aveva appreso la verità su di lei, ne aveva capito la natura e aveva deciso di fidarsi del proprio intuito.

Ora, nelle catacombe di quella terra lontana, Ryer Ord Star gli aveva rivelato di nuovo il futuro. Collegato a lei durante il salvataggio empatico nella sala di estrazione di Antrax, aveva colto un'altra visione di ciò che poteva avvenire. Anche se il futuro era scritto sull'acqua, a volte era possibile scoprire dove potevano condurre le varie scelte. Imboccando una strada si giungeva a uno scenario futuro, prendendone un'altra si giungeva a una situazione del tutto diversa. Così, mentre usciva dalle allucinazioni indotte dalle droghe di Antrax e ritornava nel mondo reale, il druido aveva avuto una visione breve, ma chiarissima, di quello che doveva fare. Grazie al contatto empatico con Ryer Ord Star e al suo talento di veggente, lo scopo della sua presenza in quel tempo e in quel luogo, fino a quel momento chiaro e indiscutibile, si era rivelato come qualcosa di completamente diverso.

Il druido rifletteva con meraviglia sugli errori che commettevano gli esseri umani nel pensare di poter prevedere il loro destino. Persino le veggenti con le grandi doti di Ryer Ord Star. Era facile presumere che un evento dovesse portare a un altro, che una cosa fosse solo quello che sembrava. Ma Walker non l'aveva mai pensato. Un druido sapeva meglio di chiunque altro che la vita è un groviglio di svolte e di bivi che nessuno può dipanare, un sentiero che per essere capito dev'essere percorso. Lo stesso valeva per lui, a Castledown, anche se per qualche tempo si era dimenticato di quelle leggi. E così sarebbe stato più tardi per i superstiti, una volta ritornati a casa.

Si chiese che cosa fosse successo ai suoi compagni della *Jerle Shannara.* Ahren Elessedil era vivo quando Ryer Ord Star aveva trovato Walker,

ma in seguito era scomparso e neppure la veggente sapeva cosa ne era stato. La magia della pietra di fenice li aveva protetti per qualche tempo, ma adesso era svanita. I Corsari erano vivi quando Walker era sbarcato dalla *Jerle Shannara*. Secondo la veggente, Bek e la cercatrice di piste degli Elfi erano vivi una settimana prima. Degli altri non sapeva nulla. Era difficile credere che fossero morti tutti, ma era una possibilità che non poteva escludere.

Gli allarmi di Castledown continuavano a suonare, acuti e insistenti, echeggiando nei corridoi. I granchi correvano in tutte le direzioni, senza badare ai due umani. Walker aveva adottato la precauzione di avvolgere se stesso e la veggente nella magia dei Druidi, sicuro che nel mondo reale funzionava, mentre nelle allucinazioni gli era stata inutile. I granchi parevano occupati in altre incombenze, spinti dalla direttiva primaria di effettuare le riparazioni e riportare l'ordine. Per il momento non lo cercavano, ma l'avrebbero fatto presto. Doveva sbrigarsi.

L'esplorazione di Castledown attraverso i sistemi interni di Antrax gli aveva fornito la mappa necessaria per sapere dove recarsi. Il solo modo per mettere fine ad Antrax consisteva nel chiudere la sua fonte d'energia. Così facendo poteva eliminarne l'intelligenza e renderlo incapace di agire.

Facile a dirsi, ma difficile a farsi.

Il rumore delle macchine divenne più forte: la fonte di energia, la loro meta, era davanti a lui. Walker raccolse tutte le sue forze per lo scontro imminente. Antrax avrebbe cercato ancora di intrappolarlo e di paralizzarlo. Avrebbe usato gli stessi sistemi adottati in precedenza perché era una macchina, e una macchina, nell'affrontare una situazione, avrebbe continuato a usare il metodo più diretto finché non si fosse dimostrato inefficace. Antrax si sarebbe di nuovo affidato ai granchi e alle droghe. Walker, che l'aveva previsto, aveva già scelto una linea d'azione diversa.

Quando l'allarme smise di suonare, il silenzio che scese nel corridoio li fece trasalire. Tenuto presente il danno che Walker aveva arrecato ai sistemi interni di Castledown, Antrax era riuscito a ripararsi più in fretta del previsto. Il druido si chiese se gli conveniva ripetere l'attacco, poi decise di no. Con ogni probabilità, Antrax se l'aspettava e aveva già adottato le necessarie contromisure. Meglio proseguire. La fonte dell'energia era davanti a loro, e una volta che il druido l'avesse raggiunta, non c'era allarme che potesse fermarlo.

Ma non era ancora arrivato alla fine del corridoio che portava alla centrale dell'energia quando un nuovo allarme suonò, uno solo, proprio da-

vanti a lui. Qualche istante più tardi udì le prime esplosioni e sentì l'aspro odore del fuoco magico, e capì che qualcun altro era entrano nella sala prima di lui. Trascinandosi dietro Ryer Ord Star, non sapendo bene cos'avrebbe trovato, si mise a correre. Poteva essere tanto la Strega di Ilse quanto uno dei suoi compagni. I rumori della lotta erano però inconfondibili: metallo e vetro che andavano in pezzi, macchine che esplodevano. Rottami di granchio volavano nel corridoio mentre si avvicinavano alla sala dell'energia, dove una nube di fumo ammantava un paesaggio surreale di lampade senza fiamma e fili di fuoco.

Lanciò un'occhiata a Ryer Ord Star. L'esaltazione era sparita dal volto della veggente, la gioia dai suoi occhi, sostituite da una disperazione che non nasceva solo dal timore dei pericoli che li attendevano. Pareva che avesse intuito sia le intenzioni di Walker sia la parte che lei stessa, salvandolo, aveva svolto nel renderle possibili. Aveva la faccia pallida e tesa, e i capelli chiari e svolazzanti le davano un aspetto spettrale. Fece per dire qualcosa, ma vide l'espressione di Walker e rimase in silenzio.

Quando attraversarono la soglia della sala dell'energia, si trovarono in un ampio ambiente dominato da una coppia di enormi cilindri, situati al centro, dai quali si dipartivano tubi e cavi che correvano in tutte le direzioni. Erano circondati da macchine più piccole, gabbie di metallo e contenitori da cui si irradiavano sciami di cavi flessibili. Walker non aveva idea di come funzionassero, di come Antrax si nutrisse, di come convertisse la magia in un combustibile utilizzabile. La tecnologia di quei processi era morta da più di due millenni e solo lo stesso Antrax possedeva la conoscenza per mantenerli in funzione. Quella linfa vitale nutriva Antrax e conservava la biblioteca del Vecchio Mondo. Bastava distruggere uno dei due per distruggere anche l'altro.

Era la conclusione cui era giunto Walker: sacrificare la biblioteca per mettere fine ad Antrax.

Non aveva più bisogno di riflettere su quella decisione. Sapeva che Antrax sarebbe andato alla ricerca di altre fonti di magia, di altri esseri umani capaci di usare i talismani magici, e il ciclo sarebbe ripreso. Presto o tardi avrebbe risucchiato tutta la vitalità del mondo che aveva sostituito quello antico servito da Antrax per preservare una macchina che non aveva più alcuna importanza. Antrax doveva essere fermato, distrutto finché si era in tempo.

I cilindri che costituivano la fonte d'energia del complesso erano circondati da fili di fuoco che colpivano a caso qua e là, per tenere lontano tutto

ciò che poteva costituire una minaccia per i condensatori che proteggevano. La sala era offuscata da una fitta nube di fumo che le conferiva un aspetto infernale. I granchi che emergevano dalla foschia sembravano ombre dell'oltretomba e persino le macchine parevano muoversi nella confusione di luce e ombra.

Poi, all'improvviso, come se scaturisse dal nulla, comparve Ahren Elessedil. Con le braccia tese dinanzi a sé come per allontanare nemici invisibili, il corpo esile pronto a colpire mentre avanzava con cautela fra i detriti. Dalle sue dita scaturiva una luce azzurra che gli apriva una strada in mezzo alle macchine e distruggeva i granchi che gli si paravano davanti. Walker tornò a sperare. Il principe degli Elfi era riuscito a recuperare le Pietre Magiche perdute, una cosa che Walker non aveva osato sperare. Ora, con la magia delle Pietre unita alla propria, aveva una maggiore possibilità di portare a conclusione il suo piano.

«Ahren!» gridò Ryer Ord Star prima che Walker riuscisse a parlare.

Il principe degli Elfi si volse verso di loro: i suoi occhi erano azzurri e minacciosi come il fuoco delle Pietre. Registrò la presenza di Walker e della veggente, ma non prestò loro attenzione. Era posseduto dalla magia, così preso dai suoi spasimi da pensare solo al potere che fluiva attraverso il suo corpo.

Walker gli si accostò rapido, senza temere l'espressione minacciosa o il fuoco azzurro stretto fra le sue mani. Gli sfiorò una spalla, distogliendolo dallo stato in cui era caduto, riportandolo in sé. Ahren lo fissò prima incollerito, poi confuso, poi chiaramente sollevato.

«Ben fatto, principe degli Elfi» gli disse Walker, avvicinandolo a sé e guardando i nemici che li circondavano. «Ma adesso ritira la magia dentro di te. Presto!»

Walker aspettò che la luce azzurra delle Pietre svanisse, poi avvolse anche Ahren nella sua magia protettiva. «Vieni.»

Sicuro che Antrax li stava cercando, portò Ahren e Ryer in un altro punto. Cambiando posizione, aveva lasciato immagini e fatto scattare gli allarmi a pressione attivati da Antrax, confondendo così ancor più la situazione. Adesso dappertutto echeggiavano sirene e in mezzo all'incrocio dei fili di fuoco lampeggiavano luci, simili ad ammiccanti occhi rossi. Confusi da quei segnali contraddittori, i granchi si giravano di qua e di là. Non trovavano né il druido né i suoi compagni; nel caos, i loro sensori non riuscivano a fermarsi su nulla.

Walker riportò l'elfo e la veggente fino alla parete semidistrutta della sala di estrazione, dove erano un po' protetti. «Aspettatemi qui» ordinò.

Raccogliendo la veste attorno a sé, passò in mezzo ai granchi e si diresse verso i cilindri che custodivano la fonte dell'energia. Non c'era tempo per le sottigliezze. Doveva colpire subito. Trovo una saldatura nella copertura metallica, una debolezza che si poteva sfruttare, e attaccò. Il fuoco dei Druidi colpì il metallo con un'esplosione che ne portò via gli strati esterni. Prima che Antrax potesse reagire, Walker si spostò. Giunto a una decina di passi di distanza, colpì di nuovo. Subito i fili di fuoco cercarono di distruggerlo, colpendo a casaccio perché era protetto dalla magia e non riuscivano a vederlo. Continuò ad attaccare e a evitare i fili e i granchi metallici, girando attorno ai cilindri e alle macchine che li circondavano, proseguendo nella ricerca di punti deboli.

Nonostante i suoi sforzi, la corazza di metallo che proteggeva la fonte dell'energia resistette. Il druido consumava le proprie forze senza ottenere alcun risultato. Doveva trovare un altro modo. Continuando a proiettare immagini e falsi bersagli, tornò indietro e sfuggì di stretta misura a un filo di fuoco che gli bruciacchiò il mantello. Presto o tardi la sua fortuna sarebbe finita. Antrax stava di sicuro organizzando il contrattacco.

Aveva appena terminato di pensarlo che l'attacco iniziò. Da uno sportello nel soffitto della sala scaturì una luce lattiginosa che riempì la sala e rese visibile Walker, che si era accucciato. Se non fosse già stato in movimento e non avesse lasciato un'immagine al proprio posto, sarebbe stato incenerito dai fili di fuoco che lo presero subito a bersaglio. Si trovò però bloccato tra due delle macchine più piccole, impossibilitato a muoversi perché i granchi, adesso che erano in grado di individuarlo, convergevano su di lui.

Vedendolo in pericolo, Ahren Elessedil lasciò Ryer Ord Star e rivolse la magia delle Pietre contro il portello che proiettava la luce rivelatrice. Lo frantumò e lo fuse. La luce si spense e Walker poté di nuovo muoversi. Poi Ahren colpì i granchi più vicini, aprendo un sentiero per il druido e dandogli la possibilità di fuggire. Walker corse fino a lui, gli strinse il braccio e lo spinse di nuovo contro la parete. Proiettando una nuova serie di immagini fasulle, condusse il principe e la veggente fino alla soglia della sala di estrazione.

«Aspettate qui» gridò ad Ahren. «Trattienili finché ti è possibile, poi fuggite!»

Entrò nella sala e cercò le prese di energia incassate nella parete. Aveva affrontato il combattimento nel modo sbagliato, pensò. Non poteva attaccare dall'esterno la fonte di energia: chi aveva costruito Antrax doveva aver fatto in modo che quel tipo di sabotaggio risultasse impossibile. Per danneggiarlo in modo permanente occorreva attaccarlo dall'interno. Antrax era stato installato a Castledown per proteggere la biblioteca del Vecchio Mondo da attacchi esterni. C'erano anche difese interne, ma meno resistenti. Le linee che portavano energia ai condensatori per la conversione e l'accumulo avevano una capacità quasi infinita, perché l'energia poteva arrivare sotto le forme più svariate.

Ma le linee d'energia che Antrax usava per ricavare alimento dai condensatori avevano una resistenza simile? Walker non lo credeva. Lo stesso Antrax dosava la quantità di energia che assorbiva. Non aveva un sistema di controllo separato, non aveva ragione per aspettarsi una quantità maggiore di quella che lui stesso richiedeva. Se le linee di alimentazione fossero state sovraccaricate, si sarebbero fuse o disintegrate. Antrax aveva certo qualche sistema per impedirlo, ma se Walker avesse colpito con sufficiente velocità, il danno si sarebbe prodotto prima che i sistemi facessero in tempo a reagire.

Passò in mezzo ai rottami sparsi in tutta la sala, scavalcò i pezzi dei macchinari e dei granchi, fino alle prese di estrazione che correvano alle unità di accumulo. Intendeva usarle per raggiungere le linee che alimentavano direttamente Antrax. C'erano collegamenti che portavano dalle une alle altre; li aveva scoperti quando era uscito dal suo corpo e aveva esaminato l'intero complesso. Il trucco consisteva nell'agire abbastanza in fretta da fonderli, e poi continuare l'attacco fino a disattivare Antrax prima che potesse colpire a sua volta.

Fuori della sala di estrazione, Ahren Elessedil era occupato a tenere lontani i granchi. I fili di fuoco cercavano di colpirlo, anche se in gran parte erano rivolti a proteggere i due grandi cilindri centrali con rosse lingue di fuoco che salivano in mezzo al fumo dell'enorme sala, simili alle sbarre di una prigione. Il principe degli Elfi si voltava ora da una parte ora dall'altra per fare fronte a ogni nuovo attacco, e la magia degli Elfi lampeggiava come una serie di fulmini azzurri. Ma gli rimanevano solo pochi minuti prima di essere sopraffatto.

Ryer Ord Star era accovacciata accanto a lui sulla soglia e guardava Walker, disorientata e implorante. Lui le rivolse un'occhiata tranquillizzante che avrebbe dovuto allontanare le sue paure, ma il tentativo non eb-

be successo. Forse aveva già intuito la verità. Forse vedeva soltanto ciò che temeva di più. Lanciò un urlo e il suono si udì anche in mezzo al frastuono delle sirene d'allarme.

Come risposta, Walker appoggiò il palmo della mano su una delle prese di estrazione e scagliò il fuoco dei Druidi all'interno della struttura.

Antrax fu colto di sorpresa. La magia di Walker irruppe nelle sue linee di alimentazione come un'onda di piena in un fiume in secca. L'impatto fu così violento che il contraccolpo investì lo stesso Walker. Il druido si irrigidì per contrastare la pressione e il dolore, spinse avanti la magia, nella profondità delle linee di alimentazione, e la sentì espandersi e lavorare. Antrax innalzava le sue difese in un tentativo selvaggio di fermare l'attacco, ma erano troppo limitate e tardive: la magia era già penetrata nel sistema di alimentazione e passava dalle linee principali alle piccole derivazioni, a tutto ciò che manteneva in funzione il cervello di Castledown. Sentì i conduttori dell'energia fondere e consumarsi e sparire.

Fili di fuoco eruppero nella stanza e lo colpirono alle spalle, brucianti come metallo arroventato. Il druido riuscì a non gridare e arrestò come meglio poteva il contrattacco senza però rallentare il proprio attacco. Ryer urlò di nuovo, ma Walker non poté voltarsi per vedere cosa stava facendo. Tutta la sua attenzione era concentrata a colpire il nemico.

Antrax correva lungo le sue linee centrali, riparando quello che poteva, chiudendo ciò che non poteva riparare. I suoi sistemi interni collassavano uno dopo l'altro. Walker lo inseguì attraverso il suo sistema nervoso centrale, lungo il suo flusso sanguigno, fino a raggiungere il suo cuore e la sua mente. Distruggeva con il fuoco dei Druidi tutto quel che toccava, trasportando anche se stesso con quel fuoco, bruciando anche se stesso. Non poteva evitarlo e non poteva fermarsi, non poteva separarsi da quello che stava facendo a sufficienza per rimanere integro. Anche i pezzi del suo corpo collassavano con quelli del nemico.

Poi, all'improvviso, sentì che Antrax veniva preso da una convulsione. I fili di fuoco che lo colpivano sobbalzarono selvaggiamente, fuori controllo. I granchi, disorientati e privi di direzione, presero a girare su se stessi come foglie secche catturate da un turbine di vento. Walker sentì che Ryer continuava a urlare e cercava di staccarlo dalla presa con cui la sua mano si era fusa. Ahren era accanto a lui, e la sua faccia era una maschera d'orrore. Walker ebbe solo un attimo per notare la loro presenza, poi un contraccolpo di magia esplose attraverso la presa di estrazione e gli penetrò nella mano, nel braccio e nel corpo, scagliandolo in fondo alla stanza.

L'attacco ai suoi sistemi interni fu così violento e repentino che Antrax era già per metà bruciato prima di riuscire a rispondere. Arrestò l'avanzata dell'intruso, rivolse contro di lui la sua stessa energia e contrattaccò con i laser. Cominciò a chiudere le aree danneggiate e fece accorrere le unità di riparazione. Ma, nonostante i suoi sforzi, il fuoco dell'intruso lo devastava e per ogni sezione che riusciva a salvare ne perdeva due. Tutte le sue linee centrali erano state invase e contaminate, traboccavano di un potere così distruttivo da divorargli circuiti e conduttori. Antrax sentì che alcune sue parti cessavano di funzionare perché le linee di alimentazione si guastavano e collassavano. Non riuscì più a compiere le sue numerose funzioni, le sue operazioni complesse. Prima perse il controllo sulle difese mobili, i granchi e i laser. Il suo sistema di manutenzione si bloccò. Mantenne intatte le difese che circondavano la fonte di energia, ma i dispositivi di protezione sulla superficie di Castledown cessarono di operare. Indirizzò tutte le risorse a disposizione al servizio della direttiva primaria: proteggere le conoscenze custodite nelle banche dati.

Ma non funzionava più niente, tutto si guastava. Un pezzo la volta, sentì se stesso rallentare, perdere il controllo, scivolare via. Si ritirò nelle sue posizioni più salde per riprendere forza, per ricollegarsi. Ma il fuoco lo tallonò come un cacciatore in carne e ossa e bruciò tutte le sue vacillanti difese. Antrax fu costretto a indietreggiare, lungo le linee che crollavano, fino alle camere che contenevano la fonte di energia.

Lì giunto, però, si trovò con le spalle al muro, incapace di uscire dagli accumulatori gemelli che l'avevano alimentato per tanti secoli. Quei condensatori erano tutto ciò che gli rimaneva, e la loro energia stava già sfuggendo attraverso mille piccole crepe. Non gli era più possibile adempiere all'incarico dei suoi creatori. Sentiva già le banche dati centrali disattivarsi.

Poi Antrax non riuscì più a muoversi.

Cominciò a incontrare difficoltà a pensare.

Il tempo rallentò, poi il suo trascorrere divenne impercettibile nella nuova condizione di immobilità in cui si trovava.

Il suo ultimo pensiero conscio fu che non ricordava più chi era.

29

Quando sbatté contro la parete Walker perse i sensi, ma li riprese quasi subito. Giaceva in mezzo ai detriti, senza potersi muovere, e fissava con

occhi opachi il fumo che lo circondava. Sapeva di essere ferito, ma non poteva determinare la gravità. Gran parte del suo corpo aveva perso sensibilità e la sua mano era viscida di un liquido che non poteva essere confuso con nessun altro. Vicino a lui, nella confusione sopraggiunta dopo la battaglia, udiva Ryer Ord Star singhiozzare e gridare il suo nome.

"Sono qui" cercò di dire, ma le parole non uscirono.

Dai fili spezzati sprizzavano scintille che sembravano fuoco liquido, le macchine ferite ronzavano e scoppiettavano nella loro agonia. La fortezza era scossa da tremori mentre Antrax correva ciecamente lungo le linee d'alimentazione per cercare aiuti ormai inesistenti. Voltando a fatica la testa, Walker riuscì a scorgere i cilindri danneggiati che contenevano la fonte dell'energia. Dalla loro superficie metallica uscivano liquidi e vapori, i fili di fuoco che li proteggevano sbiadivano come l'arcobaleno alla fine della tempesta.

E poi cominciò il dolore, intenso e improvviso, e correva dentro di lui con la forza di un fiume in piena che avesse sfondato una diga. La violenza del male gli mozzò il respiro e lui reagì con la poca magia che aveva a disposizione, cercando di fermarlo, di darsi il tempo per pensare con lucidità. Non gliene rimaneva molto, lo sapeva. Ciò che gli era stato promesso gli era stato concesso. Le visioni non gli avevano detto che la morte sarebbe giunta in quel luogo e in quel momento, ma aveva sempre saputo che non sarebbe tornato da Castledown.

Una figura si mosse nella penombra e comparve Ahren Elessedil. «È qui» gridò rivolto a qualcuno che stava dietro di lui, poi si inginocchiò davanti a Walker. Il giovane era pallido, coperto di graffi e di bruciature e sporco di sangue. «Per tutte le Ombre!» esclamò.

Ryer Ord Star giunse al suo fianco un istante più tardi, minuta ed effimera, in apparenza non più concreta del fumo da cui usciva: il druido la vide come una figura confusa quanto le volute che continuavano ad allargarsi nell'aria. Lei scorse Walker e si portò le mani alla bocca per soffocare un grido. Walker vide che fissava il suo petto, dove il dolore era più forte. Lesse l'orrore nei suoi occhi.

Cercò subito di prendersi cura di lui, ma Walker sollevò la mano per fermarla. Per la prima volta vide che era coperta di sangue. Per la prima volta ebbe paura, e la paura gli diede la forza di parlare.

«Ferma!» ordinò alla veggente. «Non toccarmi!»

Ryer non voleva obbedire, ma Ahren la prese per il braccio e la tenne ferma, mentre lei si agitava e gridava per la collera e la disperazione. Il

principe le parlò in tono fermo e tranquillizzante, e anche se si rifiutava di ascoltarlo, alla fine lei gli si abbandonò tra le braccia, singhiozzando contro la sua spalla, con le piccole mani strette a pugno in segno di sfida.

Walker abbassò la mano insanguinata in grembo ed evitò di guardare il proprio corpo, per non vedere quello che sapeva esserci, e si costrinse a pensare soltanto a quello che doveva ancora fare.

«Principe degli Elfi» gli disse, con una voce che lui stesso faticò a riconoscere. «Portala qui.»

Ahren Elessedil fece quello che gli chiedeva, serrando le labbra come fanno coloro che sono costretti a guardare spettacoli che preferirebbero non vedere. Continuò a tenere fra le braccia la veggente, con aria possessiva, proteggendola e trattenendola al tempo stesso, rivelando così la sua intenzione di superare con lei quello che doveva ancora succedere. Walker si stupì della forza di volontà che lesse sul giovane viso: il principe degli Elfi era diventato adulto.

«Ryer.» Pronunciò il nome con dolcezza, cercando di infondervi una calma rassicurante. Attese. «Ryer, guardami.»

Lei lo guardò, sollevando adagio, esitante, la testa dalla spalla di Ahren. Lo fissò negli occhi, senza posare lo sguardo sulle ferite per il timore delle proprie reazioni al suo dolore. Sul suo viso pallido lui scorse una tale tristezza da sentire un profondo dolore nello spirito, oltre che nel corpo.

«Non puoi toccarmi senza rischi mortali» le disse. «Guarirmi è impossibile. Un tentativo ti costerebbe la vita e non salverebbe la mia. Ci sono cose che oltrepassano i tuoi poteri empatici. Le tue visioni mi avevano già annunciato questo esito. L'ho visto quando mi sono legato a te, dopo Shatterstone. Capisci?»

Gli occhi della giovane donna erano vacui e fissi, privi di qualsiasi comprensione, come se preferisse fuggire la realtà anziché affrontarla. Si era chiusa in se stessa, e Walker non poteva biasimarla, ma era ancora in grado di ascoltarlo.

«Ahren ti riporterà fuori di qui e poi alla nave. Torna a casa con lui. Parlagli dei sogni e delle visioni che avrai lungo il viaggio, come una volta facevi con me. Aiuta lui come hai aiutato me.»

Ryer scosse la testa. Aveva ancora gli occhi vacui e sfocati. «No» mormorò. «Non voglio lasciarti.»

«Ahren» continuò Walker, fissando il principe degli Elfi. «Il tesoro che siamo venuti a cercare è irrecuperabile. È stato distrutto con Antrax. I libri di magia erano custoditi nella memoria del complesso. Per recuperarli oc-

correva che Antrax rimanesse integro, ma sarebbe stato troppo pericoloso. La decisione è spettata a me e io l'ho presa. Se è stata giusta, si vedrà. Ciascuno deve prendere da sé le proprie decisioni. Ricordalo. Un giorno dovrai farlo anche tu.»

Ryer Ord Star piangeva di nuovo e continuava a ripetere sottovoce il nome di Walker. Lui avrebbe voluto consolarla in qualche modo, ma non poteva farlo. Il tempo volava e gli rimaneva ancora una cosa da fare.

«Adesso andate» disse al principe degli Elfi.

La veggente gemette e fece per lanciarsi verso di lui, cercando di liberarsi dalla stretta di Ahren Elessedil. La sua mano si agitava verso di lui come a voler cancellare tutto quello che Walker stava per dirle.

«Ryer» continuò il druido, con voce più bassa, mentre le forze gli venivano meno. «Ascoltami. Questa non è l'ultima volta che ci vediamo. Torneremo a incontrarci.» Lei lo fissò senza capire. «Presto» ripeté il druido. «Ti assicuro che ci rivedremo.»

«Walker.» Ryer Ord Star sussurrò il suo nome come se fosse un incantesimo capace di proteggere tutt'e due.

«Te lo prometto.» Deglutì per vincere l'ondata di dolore e rivolse ad Ahren un debole gesto. «Andate. Fate presto. Non dalla parte da cui siete arrivati. Dall'altra, in fondo alla sala, di là.» Indicò i due cilindri, ripensando alla mappa dei corridoi che aveva esplorato nella sua visita come spirito fuori del corpo. «Il corridoio principale porta all'esterno, seguite quello. Andate, ora.»

Ahren portò via con la forza Ryer Ord Star, costringendola a voltarsi, senza curarsi dei suoi singhiozzi e dei suoi sforzi per liberarsi. Mentre si voltava, il principe continuò a fissare il druido, come se guardandolo potesse trovare la forza che gli occorreva. "Forse cerca ancora una spiegazione per tutto quello che è successo" pensò Walker. "Forse vuole soltanto sapere se valeva la pena che sopportassero tutto questo."

Un attimo più tardi avevano oltrepassato la soglia e attraversavano la grande sala dei cilindri. Il druido sentì ancora a lungo il pianto della veggente e il rumore dei loro passi. Poi ci fu solo il crepitio di qualche occasionale scintilla e il ticchettio delle macchine che si sforzavano di funzionare, mentre il fumo allargava nell'aria le sue volute e su tutto gravava il senso della vita che lentamente si spegneva.

Il tempo rallentò.

Walker sentì la sua mente vagare lontano. Presto sarebbe giunta. La Strega di Ilse, la sua nemesi, il suo più grande fallimento: alla fine l'aveva

raggiunto. Ne sentiva l'avvicinarsi nell'ondeggiare del fumo nell'aria e nel sussurro dei passi nella sua mente. E più la Strega si avvicinava, più la decisione di Walker si rafforzava.

Quando fosse giunta, voleva essere pronto per lei.

Con la sua magia, la Strega di Ilse trovò la strada che portava alla fonte di energia, prima seguendo gli allarmi fino alla loro origine e poi le tracce di Walker, in cui si imbatté poco più tardi. Il calore e il movimento delle immagini fasulle da lui lasciate si sovrapponevano a quelli di Ryer Ord Star e di un elfo. Tutti si erano diretti da quella parte, poco tempo prima, ma non riusciva a capire se fossero insieme. Era sorpresa di trovare la veggente laggiù, ma né la sua presenza né quella dell'elfo facevano differenza. A lei interessava il druido, gli altri erano semplici ostacoli da eliminare.

In precedenza aveva rinunciato a cercare il druido per occuparsi della magia che tutt'e due cercavano, ma non poteva ignorare la presenza del suo nemico. In qualche modo l'aveva preceduta e forse si era già impadronito dei libri. Doveva accertarsene. Non si era scordata la decisione di concentrarsi sui libri, ma ogni volta veniva ricondotta al suo mortale nemico. Era inutile fingere di poterli separare tra loro.

Aveva udito i rumori della battaglia, mentre si avvicinava, e aveva rallentato il passo per non rischiare di incappare in qualcosa di inatteso. Non conosceva l'esatta natura dell'entità che abitava quei luoghi, anche se sapeva che apparteneva al Vecchio Mondo. Doveva essere intelligente e pericolosa, se era sopravvissuta per tanti anni, e lei si proponeva di evitarla, se possibile. Del resto, a giudicare dai rumori, sembrava che avesse già tanti problemi da non potersi occupare di lei.

Il corridoio non procedeva in linea retta e presto la Strega comprese che i rumori erano più lontani del previsto. Quando riuscì a raggiungere la loro origine, si erano ormai ridotti pressoché a nulla, qualche crepitio e qualche lieve suono metallico, piccoli residui del rumore di una lotta che aveva distrutto coloro che li emettevano. Gli allarmi non suonavano più e le trappole che proteggevano i passaggi erano immobili. La Strega sentiva ancora una presenza all'interno del complesso di corridoi e sale, ma era piccola e svaniva rapidamente. Nubi di fumo correvano lungo il corridoio, attirandola verso una sala piena di rottami, dominata da un paio di grandi cilindri danneggiati da esplosioni interne. Dappertutto si scorgevano pezzi di granchi metallici e macchine di cui la Strega non avrebbe saputo dire lo

scopo, scagliate a terra, con lunghi cavi spezzati da cui scoccavano scintille. L'enorme sala era silenziosa, quando lei vi entrò: una fortezza divenuta una tomba.

Sentì subito la presenza del druido. Rispondendo ad essa, si fece strada in mezzo ai rottami e raggiunse i resti di una sala laterale.

Poi lo vide. Sedeva a terra, appoggiato a una parete, e la stava guardando. Sporche di sangue, le sue vesti scure si allargavano attorno a lui come un sudario strappato. Tutto il suo corpo era bruciato e devastato. Aveva perso gran parte di una gamba. La sua pelle, dove non era bruciata e scorticata, era così pallida da sembrare tracciata col gesso sul fumo della stanza. Guardò le ferite del druido e scoprì con sorpresa di non provare alcuna soddisfazione. Semmai era delusa. Aveva atteso per tutta la vita quel momento, e adesso che era giunto, risultava del tutto diverso da come se l'era immaginato. Aveva desiderato distruggere il druido, ma qualcuno le aveva rubato quella gioia.

Arrivò a pochi passi da lui e si fermò. Senza parlare, lo sguardo fisso nel suo, cercò qualcosa che potesse darle la soddisfazione che le era stata negata. Non trovò nulla.

«Dove sono gli altri?» chiese infine. «La veggente e l'elfo?»

Walker tossì. «Se ne sono andati.»

«Stai per morire, druido» osservò la Strega.

Lui annuì. «È arrivata la mia ora.»

«Hai perso.»

«Davvero?»

«La morte ci deruba di tutte le possibilità. Le tue si stanno allontanando mentre parliamo.»

«Forse no.»

Il rifiuto di ammettere la sconfitta la fece infuriare, ma tenne a freno la collera. «Hai trovato la magia che cercavi?» Fece una pausa. «Me lo dici spontaneamente o devo aprirti la mente per trovare la risposta?»

«Le minacce non sono necessarie. Ho trovato la magia e ne ho preso quanto potevo. Ma finché vivrò, sarà al di fuori della tua portata.»

Lei lo fissò senza capire. «Non devo attendere molto, allora.»

«Più di quello che pensi. La mia morte sarà solo l'inizio del tuo viaggio.»

La Strega continuava a non capire. «Che viaggio, druido? Spiegamelo.»

Un filo di sangue gli uscì dalle labbra e gli scivolò lungo il mento. I suoi occhi cominciavano a velarsi. La Strega sentì una fitta di panico. Non do-

veva morire così presto. «Ho il ragazzo» gli disse. «Hai fatto un ottimo lavoro nel convincerlo delle bugie in cui adesso crede. Pensa davvero di essere Bek e che io sia sua sorella. Ti giudica suo amico. Se t'importa di lui, mi aiuterai subito, finché c'è tempo.»

Walker aveva continuato a fissarla. «È tuo fratello, Grianne. L'hai nascosto nella cantina della vostra casa, in uno stanzino dietro una dispensa. È stato trovato da un cambiatore di forma, che poi l'ha portato a me. Io l'ho portato a un uomo delle Highlands e a sua moglie perché lo allevassero come un figlio adottivo. Questa è la verità. Le bugie sono tutte dalla tua parte.»

«Non pronunciare il mio nome, druido!» disse lei, con ira.

Walker sollevò una mano, debolmente. «Il Morgawr ha ucciso i tuoi genitori, Grianne. Li ha uccisi e ti ha rapita per poter approfittare della tua magia e fare di te la sua allieva. Ha accusato me perché tu odiassi il suo più grande nemico. L'ha fatto nella speranza che tu mi distruggessi. Ecco il suo vero piano: eliminare me. Ti ha indirizzato fin dall'inizio in quel modo, e ti ha addestrata bene. Ma non sapeva di Bek e di Truls Rohk che l'aveva salvato. Non sapeva che c'era qualcun altro, oltre a me, a conoscenza della verità che aveva con tanta fatica nascosto.»

«Tutte menzogne» sussurrò lei. La collera tornò a divampare, la magia si gonfiò dentro di lei. Se il druido avesse detto un'altra parola, l'avrebbe colpito. L'avrebbe fatto a pezzi e avrebbe messo fine a tutto in quel preciso momento.

«Vuoi sapere la verità?» chiese Walker.

«La so già.»

«Vuoi sapere la verità in maniera certa e definitiva?»

Lei lo fissò. C'era un'intensità negli occhi neri del druido che lei non poteva sottovalutare. Walker aveva qualcosa in mente, uno scopo, ma lei non sapeva di che cosa si trattasse. "Attenta" si disse. Incrociò le braccia sotto la veste. «Sì» rispose.

«Allora, usa la spada.»

Per un attimo, la Strega non capì di che cosa parlasse. Poi le tornò in mente il talismano che portava dietro la schiena, la spada che le aveva dato il ragazzo. Alzò una mano dietro la spalla e la toccò. «Questa?»

«È la Spada di Shannara.» Walker deglutì a fatica, ormai rantolava. «Affidati a essa se vuoi conoscere quella verità che hai negato tanto a lungo. Il talismano non può mentire. Quando si usa la spada, non ci possono essere inganni. Solo la verità.»

Lei scosse lentamente la testa. «Non mi fido di te.»

Walker le sorrise con tristezza. «Naturalmente. E non te lo chiedo. Ma di te stessa ti fidi, vero? Ti fidi della tua magia. Usala, allora. Hai paura?»

«Io non ho paura di niente.»

«Allora, usa la spada.»

«No.»

La Strega pensò che la cosa sarebbe finita lì, ma si sbagliava. Walker annuì, come se avesse ricevuto la risposta che si aspettava. Invece di convincerlo a rinunciare, l'aveva rafforzato ancora di più nella sua idea. Il druido spostò il braccio fino a portarlo sul petto devastato. Lei non capiva come potesse essere ancora vivo.

«Usa la spada con me» le sussurrò.

Lei scosse subito la testa. «No.»

«Se non usi la spada» le rispose a bassa voce «non potrai mai avere la magia che ti ho nascosto. Tutto ciò che so, tutte le conoscenze del Vecchio Mondo che ho raccolto in queste catacombe, tutto il potere che mi è stato consegnato dai Druidi sono chiusi dentro di me. Queste conoscenze possono essere liberate se usi la spada, se sei abbastanza forte da dominarla, altrimenti no.»

«Altre bugie!» esclamò lei con disprezzo.

«Bugie?» La sua voce era debole, le parole gli uscivano a stento dalla bocca. «Ormai sono un uomo morto, ma sono ancora più forte di te. Io posso usare la spada, mentre tu non puoi. O non osi. Dimostrami che non è vero, se ne sei capace. Usa la spada. Mettiti alla prova contro di me. Tutto quello che ho, tutto ciò che conosco, diverrà tuo se sarai abbastanza forte. Guardami, guardami negli occhi. Cosa vedi?»

Lei vide una certezza che non ammetteva dubbi e non nascondeva sotterfugi. La sfidava a guardare quella che credeva la verità, le chiedeva di correre il rischio. Lei pensò che non avrebbe dovuto farlo, ma l'accesso alla sua mente valeva il rischio. Una volta dentro di lui, avrebbe conosciuto tutti i suoi segreti. Avrebbe saputo la verità sui volumi di magia perduti, su se stessa e il ragazzo. Non poteva permettersi di perdere quella possibilità: le sciocchezze sulle conoscenze e il potere dei Druidi erano un trucco per distrarla, ma lei era in grado di giocare quella partita molto meglio di lui.

«Bene» rispose, in un tono tagliente come una lama. «Ma devi posare la mano sulla spada per primo, sotto la mia, perché io possa tenerti fermo. Così, se si tratta di un trucco, non mi sfuggirai.»

Con quelle parole le parve di avere rovesciato la situazione a proprio vantaggio. Si aspettava che rifiutasse, per il timore di essere legato a lei in un modo che lo privava della possibilità di liberarsi. Ma ancora una volta Walker la sorprese: annuì, avrebbe fatto come lei chiedeva. Lo guardò stupefatta. Quando le parve di veder passare sulla sua faccia un mezzo sorriso di soddisfazione, s'infuriò e agitò il pugno contro di lui.

«Non pensare di potermi ingannare, druido!» gli gridò. «Se solo ti azzardi, ti spezzo prima ancora che tu riesca a battere ciglio!»

Walker non rispose, ma continuò a fissarla. Per un istante lei provò la tentazione di abbandonare tutto, di allontanarsi da lui. Che morisse, poi lei avrebbe scoperto quello che c'era da scoprire. Ma non osava rinunciare all'occasione che le offriva. Quell'uomo custodiva troppi segreti. Lei li voleva tutti. Voleva la verità sul ragazzo. Voleva la verità sulla magia delle catacombe. E non avrebbe mai avuto la possibilità di scoprirle, se non avesse agito in fretta.

Respirò a fondo. Qualunque intenzione avesse il druido, qualunque sorpresa avesse in serbo, lei era in grado di tenergli testa, no?

Sollevò la mano al di sopra della spalla e sguainò lentamente la spada, portandola davanti a sé, in mezzo a loro, la punta in basso e l'elsa in alto. Alla luce fumosa, l'antica arma sembrava opaca e priva di vita. Le tornarono i dubbi. Era davvero la leggendaria Spada di Shannara o qualcos'altro, qualcosa di diverso da quello che diceva il druido? Non c'era altra magia nascosta dentro di essa, altrimenti se ne sarebbe accorta. E non conteneva nulla che potesse dare forza al druido morente: nulla avrebbe potuto salvarlo dalle ferite che gli erano state inferte. Si chiese di nuovo che cosa l'avesse devastato in quel modo; gliel'avrebbe chiesto, se ce ne fosse stato il tempo.

Si avvicinò a lui, inclinando la spada in modo che il druido potesse raggiungere l'impugnatura. Continuò a fissarlo negli occhi, attenta a qualsiasi segnale d'inganno. Pareva impossibile che potesse fare qualcosa. Aveva gli occhi velati, il respiro rauco e corto e dalle ferite era uscito tanto sangue da chiedersi come potesse averne ancora in corpo. Per un istante fu di nuovo assalita da un dubbio, che la invitava a rinunciare a quello che stava facendo. Si fidava del proprio istinto, ma non voleva mostrarsi impaurita davanti al suo peggiore nemico, un uomo contro cui lottava da tanti anni.

Si affrettò ad allontanare quegli ultimi tentennamenti. «Metti la mano sulla spada!» gli ordinò.

Walker staccò dal petto la mano insanguinata e la allungò verso l'impugnatura. Così facendo, parve perdere per un momento il senso della distanza e le sue dita oltrepassarono il talismano fino a sfiorare la fronte della Strega. Lei era così concentrata sui suoi occhi che non pensò di guardargli la mano. Rabbrividì nel sentirsi toccare, consapevole della traccia umida che Walker le aveva lasciato sulla pelle. Lo udì pronunciare qualche parola, così a bassa voce che non riuscì a distinguerle.

La sensazione del sangue sulla fronte la disturbava, ma non intendeva dargli la soddisfazione di essere riuscito a infastidirla a tal punto da pulirsi. Invece, posò la mano su quella di Walker e la strinse forte.

«Adesso si vedrà, druido.»

«Adesso si vedrà» confermò lui.

Continuando a fissarsi negli occhi, attesero in mezzo alle rovine fumanti della sala d'estrazione, così soli da avere l'impressione che al mondo non rimanesse nessun essere vivente. Tutto s'era fermato. Perfino i cavi spezzati che fino a poco prima lanciavano scintille e le macchine infrante che avevano duramente lottato per continuare a funzionare si erano immobilizzati. Il silenzio era così profondo che la Strega di Ilse udiva il respiro di Walker affievolirsi fin quasi a scomparire.

Stava perdendo tempo, pensò all'improvviso, montando di nuovo in collera. Non era la Spada di Shannara. Non era nient'altro che una spada qualsiasi.

Come risposta, la sua mano si serrò sulle dita di Walker e sull'elsa. "Dimmi qualcosa! Mostrami questa tua verità, se hai qualche verità da mostrarmi!" pensò lei.

Un istante più tardi, sentì un'ondata di calore salire dalla spada, entrarle nella mano e proseguire lungo il braccio. Vide il druido trasalire, poi lo sentì ansimare. Un istante più tardi, una luce accecante esplose attorno a loro ed entrambi sparirono nel suo nucleo incandescente.

Sulla costa dello Spartiacque Azzurro, l'alba si faceva strada sul mare attraverso un banco di nebbia che si stendeva sull'intero orizzonte come una parete compatta. Dal ponte della *Jerle Shannara*, Redden Alt Mer guardò la nebbia materializzarsi sulla scia della notte che si ritraeva: un grande mostro grigio che si avvicinava al promontorio con l'ineluttabilità di un'onda di marea. Il corsaro aveva già visto la nebbia, ma mai come quella. Era un banco spesso e ininterrotto, che univa l'acqua al cielo, il nord al sud, la luce al buio. L'alba lottava per aprirsi un varco attraverso qualche

crepa, una serie di rabbiose strisce rosse che avevano l'aspetto di colate d'acciaio rovente, come se sul mare ardesse una gigantesca fornace.

A volte c'erano nebbie fitte anche a March Brume, come in tutti i porti delle Terre dell'Ovest. Basta mescolare caldo e freddo dove la terra s'incontra con l'acqua, versarci una buona dose di condensazione e si otterrà una nebbia tanto soda da poterla spalmare sul pane: così dicevano i vecchi marinai. La nebbia che Redden Alt Mer vedeva ora era di quel genere, ma con qualcosa di più: una sorta di energia, cupa e decisa, che suggeriva l'avvicinarsi di una tempesta. Tuttavia, non c'erano le condizioni adatte. Il sapore e l'odore dell'aria non annunciavano pioggia, e non c'erano tuoni né fulmini lontani. Non soffiava un alito di vento. Anche le letture della pressione non indicavano nulla di anomalo.

Il comandante corsaro continuava a passeggiare sul ponte di poppa e a scrutare la nebbia. C'era qualcosa che si muoveva?

«Zuppa di piselli» brontolò Spanner Frew, fermandosi accanto a lui. Avvolta nella barbaccia nera, anche la sua faccia sembrava una nube tempestosa. «Per fortuna non dobbiamo ancora andare laggiù.»

Alt Mer annuì, senza staccare gli occhi dalla nebbia. «Auguriamoci che non si avvicini a riva. Preferisco farmi arrostire che rimanere qui un'altra settimana.»

Ancora un giorno e le riparazioni sarebbero terminate. Ormai mancava così poco tempo che non riusciva a frenare l'impazienza. Little Red era partita da tre giorni e fin dall'inizio la cosa non gli era piaciuta. Si fidava del buonsenso della sorella e di Hunter Predd, ma lo preoccupava la sorte dei compagni scesi a terra. Se li immaginava dispersi in tutta la penisola, perduti, morti, e non aveva idea di come cercarli. Non gli occorrevano anche i guai della sorella.

«Hai risolto il problema del cristallo di prua?» chiese, guardando la nebbia e continuando a pensare di avere visto qualcosa.

Il massiccio costruttore si strinse nelle spalle. «Non posso metterlo a posto senza un nuovo cristallo e non ne abbiamo. I ricambi sono caduti nel canale durante la tempesta. Dovremo farci bastare quelli che abbiamo.»

«Be', non sarebbe la prima volta.» Si sporse dal parapetto e scrutò il banco di nebbia. «Da' un'occhiata laggiù. Vedi qualcosa? A circa quindici gradi...»

Non terminò la frase perché un gruppo di sagome nere si materializzò dalla foschia. Uscivano dalla muraglia grigia simili a uno stormo di averle o di Roc, scure sullo sfondo della parete solcata da strisce rosse. Quante

erano? Cinque, sei? No, si corresse subito: una decina, forse più. Contò in fretta, mentre la gola gli si serrava. Almeno una ventina. Ed erano grosse, troppo grosse per essere dei Roc. E non avevano ali.

Trattenne il respiro. Erano navi volanti. Una flotta intera, spuntata dal nulla. Le vide prendere forma: alberi e vele, scafi neri e minacciosi, luccichio di metallo sui ponti. Navi da guerra. Sollevò il cannocchiale e le guardò con attenzione. Nessun segno di riconoscimento sulle vele o sugli alberi, nessuna scritta sugli scafi e sulle murate. Le vide uscire dalla nebbia e virare di quindici gradi a sinistra, tutte in fila sull'orizzonte, nere come ombre dell'inferno, mettersi in formazione e avanzare.

Redden Alt Mer abbassò il cannocchiale e respirò a fondo.

Le navi puntavano sulla *Jerle Shannara*.

Così termina il secondo libro del *Viaggio della Jerle Shannara*. Nel terzo, che concluderà la serie, la Strega di Ilse sarà costretta ad affrontare la verità su se stessa e i superstiti di Castledown inizieranno il lungo viaggio di ritorno.

FINE